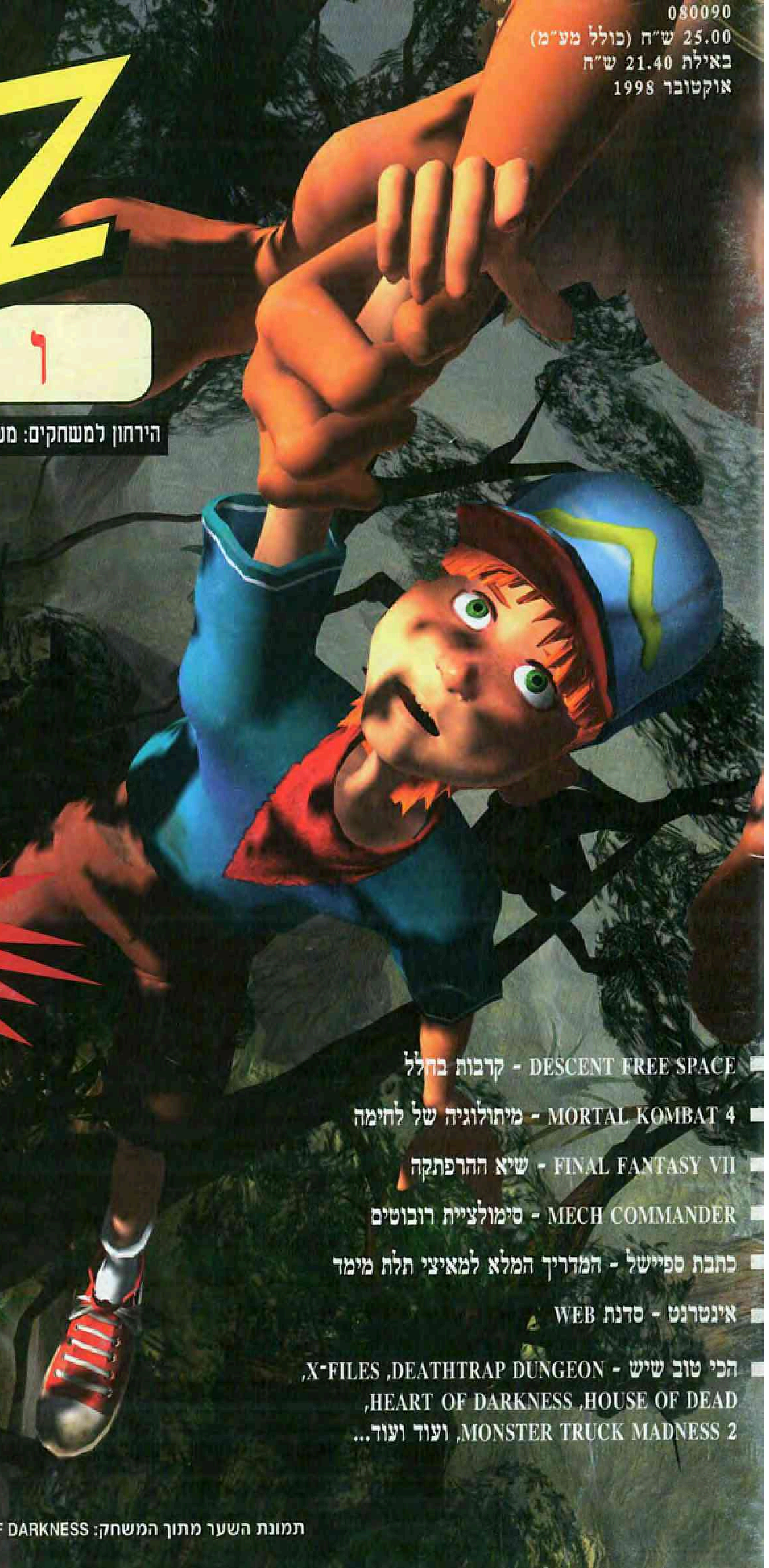
080090
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
אוקטובר 1998

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

90
גיליון



לגיליון זה
מצורף המשחק
"קפטן הוק"
על גבי CD-ROM

- DESCENT FREE SPACE - קרבות בחלל
- MORTAL KOMBAT 4 - מיתולוגיה של לחימה
- FINAL FANTASY VII - שיא ההרפתקה
- MECH COMMANDER - סימולציית רובוטים
- כתבת ספיישל - המדריך המלא למאיצי תלת מימד
- אינטרנט - סדנת WEB
- הכי טוב שיש - X-FILES, DEATHTRAP DUNGEON, HEART OF DARKNESS, HOUSE OF DEAD, MONSTER TRUCK MADNESS 2, ועוד ועוד...

9 770793 992004 10

תמונת השער מתוך המשחק: HEART OF DARKNESS

תוכן העניינים

90 אוקטובר 1998 ■ גיליון

מסביב לעולם

לילה אחד ישבתי מול המסך ו"הופ" הגיעה אליי הודעה בדואר האלקטרוני. אם אני זוכר נכון זה היה בסביבות פסח והשולחת הייתה שרה ברוקל, חברה טובה שגרה בניו יורק. ההודעה לא הייתה ארוכה במיוחד ומטרתה הייתה לסכם במילים פשוטות את מהותם של החגים היהודיים. והרי ההודעה: "they tried to kill us, we won, lets eat..." ובתרגום חופשי "ניסו להרוג אותנו, ניצחנו, עכשיו נאכל..."

אני לא יודע מה קורה איתכם בחגים האלה, אבל נדמה לי ששרה'לה צדקה ורבים מאיתנו שותפים לתחושה הזו, שמה שנשאר מכל החגים האלה היא כרס עגלגלה ומטופחת (רצוי שיהיה מהחומרים הטובים ביותר).

בכל אופן, ולפני שאתם חוזרים לארוחת החג הנוספת שלכם, הייתי רוצה לנצל את ההזדמנות ולאחל לכם בשמי ובשם המערכת שלנו שנה טובה, נוטפת דבש של אושר, מזל, הצלחה וכל הטוב שאתם יכולים לאחל לעצמכם ולעולם.

מבחינתו של עולם המחשבים זו הולכת להיות שנה עמוסה במיוחד - שנה של Windows 98, מערכת ההפעלה החדשה של מיקרוסופט, שתוסיף לחדור לשוק ולהשתלט על עוד ועוד מחשבים ביתיים. תהיה זו שנה של המשך ההצלחה בכל הנוגע ל-DVD ולהשתלבות של מדיות חדשות על גבי המסכים, ותהיה זו שנה שבה תואץ הגרפיקה באמצעות כרטיסי התלת ממד שרק יילכו ויתפתחו. כמו כן, תהיה לנו שנה של פיתוחים מעניינים בתחום מנשקי הקול על סוגיהם, ומעל הכל נמשיך להרגיש עד כמה כדור הארץ שלנו הופך לכפר קטן יותר.

אבל לפני שנסגור את השיחה הזו חשוב לי לספר לכם שקיבלנו כמויות עצומות של תמונות מחו"ל במסגרת "WIZ מסביב לעולם" ופשוט קשה לנו לבחור, לכן תיאלצו להמתין בסבלנות חודש נוסף לפרסום התוצאות ורשימת הזוכים.

קובי סיט

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
הוראות הפעלה	7
PC: חקירה מצולמת	8
PC: מצעד המשחקים	10
סודות מחדר התמיכה	12
CD הרפתקה: DEATHTRAP DUNGEON	16
PC לומדות	18
CD אסטרטגיה: ARMY MEN	19
CD אקשן: MORTAL KOMBAT 4	20
CD מירוצים: MONSTER TRUCK MADNESS 2	21
וויז עסקים	22
CD פלטפורמה: HEART OF DARKNESS	24
CD הרפתקה: X-FILES	26
פוסטר	28
ספיישל: המדריך המלא למאיצי תלת ממד	30
CD סימולטור חלל: DESCENT FREESPACE	32
אינטרנט: חדשות אינטרנט	34
אינטרנט: הכל דיבורים	36
אינטרנט: סדנת WEB	38
CD הרפתקה: FINAL FANTASY VII	40
CD אקשן: HOUSE OF THE DEAD	42
CD פנאי: PRO PINBALL	43
CD אסטרטגיה: MECH COMMANDER	45
PLAYSTATION	48
לוח	50

FINAL FANTASY VII - עמ' 40

HEART OF DARKNESS - עמ' 24

MECH COMMANDER - עמ' 45

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: מיכל מצליח * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, גרי דרוקמן, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי ג'נינגס, ערן בן-סער, אבי סבג, טלי פרידמן, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, שי אבני, ענת סבט, עמית חסון-אלוני, רועי זילברברג, שי סבט, מיכאל לוגסי, ג'ולי קוריטו-עזז וערן פולוסצקי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 * הפצה ראשית: בר - שיווק והפצה 03-6952118. מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

רק **WIZ** נותן לך כל חודש מתנה: משחקי המחשב הכי חדשים בדרך למחשב שלך! כל חודש **CD-ROM** חדש עם משחק מטורף! **WIZ** הירחון המוביל בארץ למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, אינטרנט, מולטימדיה, משחקי תפקידים, חדשות מכל העולם ועוד. המשחקים הכי מטורפים, עם עצות שימושיות ועוד הרבה הפתעות... יותר מעניין, יותר צבעוני, הכי שווה! מבצע **WIZ 13** - עשה מנוי לירחון **WIZ** וקבל 13 משחקים במתנה: משחק מחשב בתחילת המנוי + 12 משחקים כל חודש יחד עם הגיליון, וגם כרטיס חבר במועדון "באג סטור" המעניק הנחות ומבצעים מרהיבים. אז למה אתה מחכה! מלא את הפרטים בספח, הדבק בול והתחבר ל-**WIZ**!

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל' 03-5794711, שלוחה מס' 6

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ
☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי .... תאריך ....
שם משפחה .... שם פרטי ....
תאריך לידה ....
רחוב .... מספר .... עיר ....
מיקוד .... טלפון .... מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ....

☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס .... כתובת .... טלפון ....
מס' ת.ז. .... מס' כרטיס .... בתוקף עד ....
חתימת בעל הכרטיס .... בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

WIZ

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

☐ אופנועי הרעם
☐ אנגלית מסביב לעולם
☐ STRIKER
☐ SHADOW WARRIOR

DREAMCAST

יש חדש תחת השמש. חברת סגה הציגה את הדור הבא של משחקי הטלוויזיה שפותח בשיתוף עם החברות מיקרוסופט ו-NEC.

המכשיר החדש משתמש במעבד מרכזי 128 ביט המיוצר על ידי חברת היטאצ'י, ששמו SH (המעבד החדש מסוג RISC מהיר פי 4 ממעבד פנטיום 2), והתשתית הגרפית שלו תוכננה אף היא להיות מהירה וחזקה במיוחד בתלת ממד ופותחה על ידי החברות NE ווידאולוג'יק.

המעבד הגרפי של המכשיר נקרא PowerVR2 3D והוא מסוגל להציג מיליון קטעים גרפיים בשנייה - עוצמה השווה למעבדים הגרפיים המותקנים במכונות המשחק המסחריות של סגה.

מבחינת מערכת ההפעלה, Dreamcast כולל מנגנון המבוסס על Windows CE וקיים במחשבי כף יד, כשבנוסף יהיה מותקן במכשיר כונן תקליטורים במהירות 12 X ורכיבי קול מסוג Super Intelligent Sound chip תוצרת Yamaha (עם 64 צלילים איכותיים שונים). Dreamcast יכלול גם מודם פנימי 33,600 שייאפשר חיבור לאינטרנט ולתקשורת בין שחקנים שונים, ויהיה ניתן לעדכן אותו בעתיד למודם מהיר יותר.

הג'ויסטיק של המכשיר מכיל תושבת הרחבה אליה מתחבר כרטיס זיכרון הנראה בתמונה, והוא כולל מסך זעיר וג'ויסטיק קטן ומשמש כמכשיר משחק נייד בפני עצמו...

מחיר המערכת המתוכנן לצרכן: 250$. השיווק העולמי יהיה במהלך 1999. כרגיל, היפנים יוכלו לנסות את המכשיר כבר לקראת סוף שנה זו.

Xeon

חברת אינטל אינה שוקטת על שמריה והחלה בשיווק אגרסיבי של המעבד החדש Intel Pentium I Xeon, שמתייצב מול מהירותם של מעבדי ה-RISC המתרבים והולכים.

במקרה זה, הסוד אינו טמון במהירות השעון של המעבד (שכרגע עומדת על 400MH), אלא בתושבת החיבור החדשה ללוח המחשב, בזיכרון המטמון הפנימי, ב-Chipset ובתמיכה בזיכרון המורחב.

מושלם למשתמשי ה-Unix.

מחשב נישא באמת

חברת סייקו, יצרנית השעונים הידועה, הציגה את המחשב הראשון בעולם המולבש על פרק היד כמו שעון. המחשב המופלא הזה מכיל מעבד 16 ביט, 12K זיכרון פנימי ושלוש תוכנות בסגנון Windows: ספר טלפונים, יומן פגישות ורשימת נושאים לביצוע.

ה"שעון" מתקשר עם מחשב PC דרך מנשק אינפרא-אדום וכרגע קיימת רק גרסה ביפנית ומחירה כ-1,200 ש"ח. כולם מצפים לגרסה האנגלית.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

DVD נייד

לאלו המשתמשים במחשב נייד ורוצים ליהנות מטכנולוגיית ה-DVD המאפשרת צפייה בסרטים באורך מלא, קיים הפתרון הבא: כרטיס מסוג PCMCIA סוג II המתחבר למחשב הנישא, אליו מתחבר כונן DVD-ROM נייד.

הכרטיס החדש מאפשר להציג את הווידאו הדיגיטלי הדחוס ב"זמן אמת" ואפילו "לטפל" בצליל ולהשמיע צליל היקפי בעזרת שני רמקולים בלבד.

MC-G1

חברת שארפ הציגה לאחרונה מכשיר טלפון סלולרי חדש בשיטת GSM שבקרוב תפעל גם בארץ. הטלפון החדש מכיל מסך רגיש למגע הכולל ספר טלפונים, יומן פגישות ותוכנת דואר אלקטרוני.

כדי לכתוב E-mail, המציאה שארפ פטנט בדמות מקלדת זעירה המצוירת לאורך המסך עליה ניתן להקיש בעזרת האצבע - מדליק!

המחיר בחו"ל כ-2,000 ש"ח.

SCS-100

גם חברת סמסונג אינה יושבת בנחת והיא מציעה טלפון נייד הנפתח לשניים לאורכו (בדומה למכשיר של נוקיה לפני שנה אך קטן וקל בהרבה), ומכיל מחשב כף יד הפועל תחת Windows CE.

הדבר המוזר הוא שעדיין לא ידוע כיצד מקלידים במכשיר הטלפון הזה.

בשלב זה, עדיין אין מחיר...

Intelligent brick

חברת לגו משווקת רובוט שלם המורכב מחלקי לגו, מנועים ומחשב הניתן לתכנות.

המוצר הזה פונה לילדים ומבוגרים הרוצים להשתעשע עם רובוטיקה פשוטה. באתר האינטרנט של החברה ניתן להחליף עם משתמשים אחרים של הצעצוע הוראות וקודים שיפעילו את הרובוט ויבצעו פעולות מעניינות.

המחיר: 800 ש"ח בחו"ל.

ALPHASMART 2000

רעיון גדול! מקלדת מחשב המכילה מסך פנימי קטן ומאפשרת להקליד חומר ללא צורך במחשב כמו במכונת כתיבה.

המקלדת מאפשרת גם כמה פונקציות עריכה בסיסיות, כך שבסיום ההקלדה ניגשים למחשב, מחברים את המקלדת, מפעילים את מעבד התמלילים ומעבירים אליו את החומר בלחיצת כפתור.

המקלדת המופלאה הזו נוחה מאוד ופועלת בעזרת 3 סוללות אצבע למשך 300 שעות.

חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

Creation Station

מוצר השליטה הזה מורכב מלוח בגודל 10 x 13 ס"מ המחובר למחשב דרך החיבור הטורי, שכולל עט אלחוטי רגיש ללחץ ועכבר אלחוטי.

גם העט וגם העכבר מאפשרים גלילת מסך בלחיצת כפתור, כך שהפעלת לחץ על העט כנגד המשטח, גורמת ליצירת קו עבה או דק בתוכנות ציור ושרטוט.

CYBERMODELLER

עולם התלת ממד אינו פשוט ליצירה.

תמורת כ-40,000 ש"ח... תוכל לרכוש ציוד תוצרת סאניו הכולל מצלמת וידאו, קופסת עיבוד ומשטח מסתובב. המערכת הזו מאפשרת ליצור אובייקטים תלת ממדיים אותם ניתן להניע, להזיז ולייצר אנימציה בתוכנות זולות יחסית כמו ה-3D MAX.

CONTACT WIRELESS HANHELD PC

תמורת 1,000$, מציע מחשב כף היד הזה תקשורת אלחוטית לשם חיבור לאינטרנט והעברת קבצים, הוא מכיל מיקרופון ורמקול ומשמש גם כטייפ מנהלים לתזכורות.

הוא לא יחליף את מחשב ה-PC שלך אך הוא יכול לעזור כשאתה נמצא בדרכים.

INTENSOR

המוצר החדש הזה פונה למופרעי משחקים אמיתיים.

מדובר במושב עם משענת הניתן להתקנה על גבי כיסא משרדי (או לרכישה עם הכיסא), שמשמש כמזעזע חושים אמיתי: בחלק העליון של המשענת נמצא רמקול לטונים גבוהים, בגב המשענת ולרוחבה קיים רמקול לתדרים נמוכים המרעיד את הגב, בצדי המושב קיימים רמקולים לתדרים בינוניים ובחזית רמקול נוסף מרכזי ושליטה על העוצמה.

ל"כיסא" יש אפשרות להתחבר למערכת נוספת של Subwoofer להשמעת בסים, ומערכת ההגברה המותקנת בכיסא מסוגלת להגיע ל-108dB (צליל שלא מפספסים).

#	ITEM
1	Left 2" Mid-range Directional
2	Right 2" Mid-range Directional
3	5.25" Center Mid-range
4	5.25" Low Frequency Tactile Driver
5	High-range Tweeter
6	Sound Volume
7	Tactile Intensity
8	Electronics Unit
9	Heavy Duty Single Cord Connector
10	Optional Office Chair Base
11	Optional Subwoofer
12	Headphone Jack

דרישות מערכת

- פנטיום 75 ומעלה
- 16Mb זיכרון פנוי
- כרטיס מסך עם 2Mb זיכרון, תומך ב-DIRECT X
- כרטיס קול
- כונן תקליטורים (CD-ROM) במהירות מרובעת ומעלה

הוראות התקנה

1. הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים (CD-ROM), המשחק יותקן באופן אוטומטי.
2. אם תוכנית ההתקנה האוטומטית לא עובדת, לחץ על התחל בשורת המשימות שבתחתית המסך, בחר בהפעלה, הקש D:\SETUP (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך) ולחץ על אישור.
3. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

זכור שכדי להפעיל את המשחק יש התקליטור צריך להימצא בתוך כונן התקליטורים שלך.

המקשים

פעולה; ג'ויסטיק; מקלדת
שמאלה; שמאלה; חץ שמאלה
ימינה; ימינה; חץ ימינה
טפס; למעלה; חץ למעלה
רד; למטה; חץ למטה
קפוץ; כפתור 1; מקש הרווח
התקפה מקרוב; כפתור 2; Ctrl
זריקה; למעלה + כפתור 2; Ctrl + חץ למטה או Z
נשק קלע; כפתור 3; Alt
שינוי נשק קלע; כפתור 4; Shift
הגדלת תמונה; אין ; +
הקטנת תמונה; אין ; -
צילום מסך; אין ; Ctrl D

X-COM INTERCEPTOR

זמן חלל

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

בניגוד למשחקים הקודמים של X-COM, הפעם מדובר במשחק פעולה נוסח WING COMMANDER עם תוספת אסטרטגית של ניהול בסיסים, מכירה וקנייה של ציוד נדרש וכו' - כל זאת במטרה להעביר כמה שיותר מידע בכמה שפחות זמן.

1 בסיס קטן בחלל העמוק.

2 כך נראית העיירה שלי.

3 החללית הראשונה היא לא מי יודע

4 החלל באמת גדול.

5 כדאי להשקיע בטייסים ובציוד.

6 ה-S.A. היא החללית הטובה במשחק.

PC

חקירה מצולמת

7 חייזרים, תגידו שלום לבסיס.

8 מי מפחד מהחייזר.

9 סוף סוף יש להם חללית שאינה עגולה.

10 לחייזרים יש פיצוץ של טכנולוגיה.

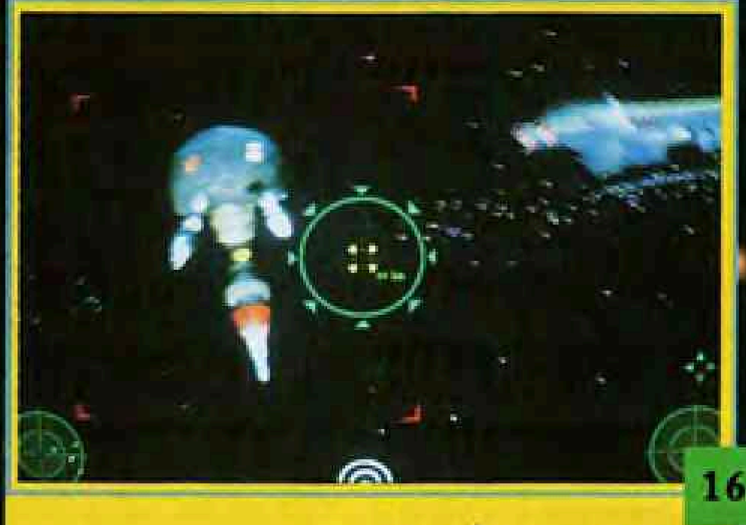
11 גם לנו יש...

12 החור השחור והנכון.

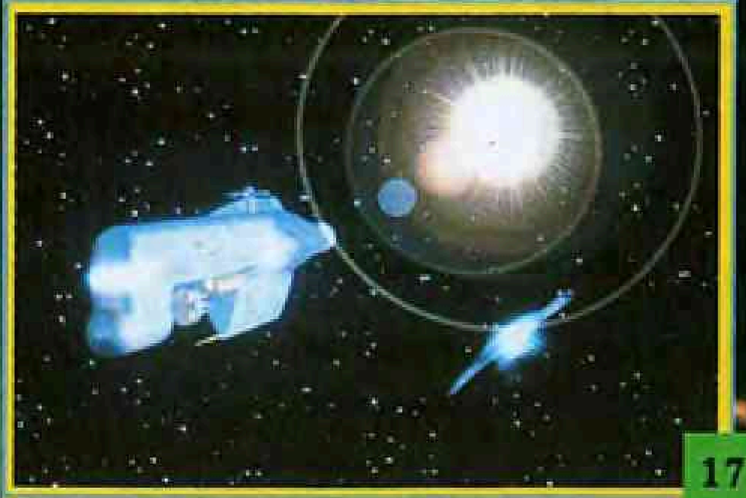
13 יוצאים למשימת הסיום.

14 "היי, הו סילבר!"

15 מי ידע שניתן לעבור דרך החור השחור.



16 האויב האולטימטיבי.



17 כדאי להיות קרוב לחללית בזמן הפיצוץ.

18 משחקים ברשת.

מצעד המשחקים

סוף הקיץ

נכון, לא טעיתם STARCRAFT עדיין מוליך את הדירוג העולמי וזה נמשך כבר 5 חודשים רצופים. אחריו נמצא MIGHT & MAGIC 6, אחר כך UNREAL ובעצם הכל ממשיך כרגיל עד המקום ה-7.

החדשות מתחילות הפעם עם הפרק השביעי מסדרת FINAL FANTASY, שמצליח לטפס שני שלבים במצעד לאחר הפריצה הגדולה מהחודש הקודם ומגיע אל המקום ה-7. עלייה נוספת של אחד הפורצים של החודש הקודם נרשמה לזכות COMMANDOS המצוין, שמטפס לא פחות מ-9 שלבים אל המקום ה-9. מגמה דומה נרשמה לצדו של DESCENT FREESPACE שהגיע אל המקום ה-10 לאחר הופעת בכורה במקום ה-12.

בזמנו, דיווחנו על משחק האסטרטגיה BATTLEZONE כהבטחה גדולה, אלא שבשבועות האחרונים מסתמנת מצדו מגמת ירידה מתמשכת, והוא כבר נמצא במקום ה-11 ופתח את העשירייה השנייה, אליה פרצו כמה משחקים חדשים.

הפריצה של החודש שייכת דווקא לסימולטור הרובוטים MECH COMMANDER שנחת היישר במקום ה-12, וזה די מחמם את הלב לכל מי שהתגעגע לנוכחות של ה"מקים" למיניהם בצמרת הדירוג.

אל המקום ה-13 מגיע משחק הרפתקאות אנונימי יחסית בשם ALLODS של NIVAL, אך עם הצלחה לא מתווכחים ובינתיים ננסה להשיג את התקליטור ולדווח בהקדם. עוד סיפור הצלחה יפה היה זה של משחק האסטרטגיה DARK REIGN, שטיפס 21 שלבים (!) וחזר אל המקום ה-14 של 20 הגדולים.

לעומת ההצלחות הגדולות, מתברר שכניסתם של משחקים חדשים ומגמות העלייה השונות נתנו את אותותיהן, ואת התוצאות ראינו הפעם במספר לא מבוטל של צניחות כואבות. הקווסט המצוין MONKEY ISLAND צנח הפעם 4 שלבים אל המקום ה-15, ירידה דומה נרשמה ל-HEROES 2 שהגיע למקום ה-16 וירידה לא פחות כואבת ידע WORLD CUP 98. נפילות נוספות המשיכו לאפיין את החלק התחתון של המצעד - שלושה שלבים ל-GRANDTHEFT AUTO ו-5 שלבים ל-X-COM 3 שסוגר את רשימת ה-20.

המודחים:

- ★ FORSAKEN מהמקום ה-14 אל המקום ה-31.
- ★ DIABLO מהמקום ה-17 אל המקום ה-29.
- ★ WING COMMANDER PROPHECY מהמקום ה-20 אל ה-24.

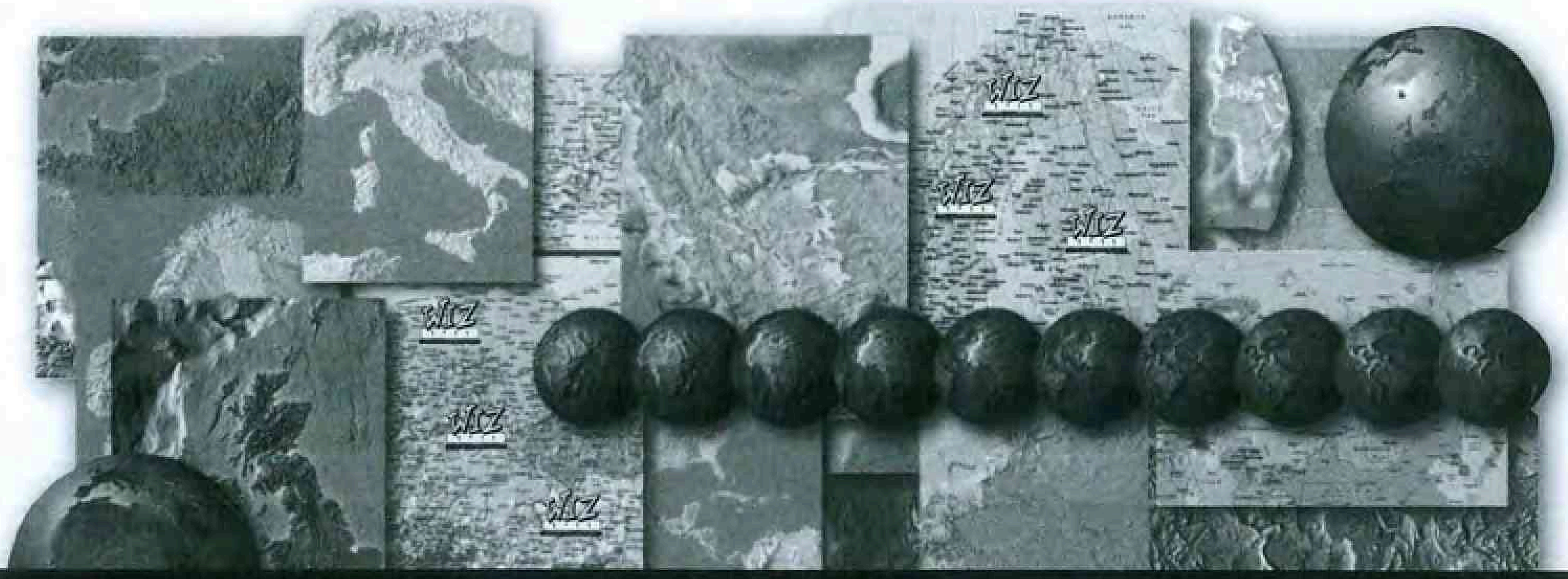
הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
The Netherlands 3032 HC Rotterdam
jojo@xs4all.nl
לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.worldcharts.com

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
BLIZZARD	STARCRAFT	20	(1)	1
NEW WORLD	MIGHT & MAGIC 6	16	(2)	2
GT	UNREAL	16	(4)	3
GT	TOTAL ANNIHILATION	44	(3)	4
INTERPLAY	FALLOUT	40	(7)	5
ACTIVISION	QUAKE II	40	(6)	6
EIDOS	FINAL FANTASY VII	8	(9)	7
MICROSOFT	AGE OF EMPIRES	36	(8)	8
EIDOS	COMMANDOS	8	(18)	9
INTERPLAY	DESCENT FREESPACE	8	(12)	10
ACTIVISION	BATTLEZONE	28	(7)	11
MICROPROSE	MECH COMMANDER	4	(-)	12
NIVAL	ALLODS	12	(28)	13
ACTIVISION	DARK REIGN	50	(35)	14
LUCASARTS	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	40	(10)	15
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	86	(11)	16
EA	WORLD CUP 98	16	(13)	17
MICROPROSE	MASTER OF ORION 2	90	(19)	18
DMA	GRANDTHEFT AUTO	36	(16)	19
MICROPROSE	X-COM 3	56	(19)	20

חודש אחרון בהחלט!

אם אתם נוסעים לחו"ל במשך הקיץ הזה, כדאי שתקחו אתכם גיליון של WIZ ותצטלמו עימו ליד אתר מרכזי שמציין את המקום אליו הגעתם (כמו פסל החירות בניו יורק, מגדל אייפל בפריז, ארמון באקינגהם בלונדון וכו').

את התמונות שלחו אלינו למערכת: **ירחון WIZ**, ת.ד. 2409, בני ברק מיקוד: 51114. התמונות המוצלחות ביותר יזכו בפרסים מדהימים מתת באג מולטיסיסטם!



כי עכשיו **WIZ** הוא מסביב לעולם!

אומני אופסט

MORTAL KOMBAT 4 ספיישל

מאת: ערן פולוסצקי

לכבוד צאתו של משחק המכות המפורסם MORTAL KOMBAT 4, החלטנו להגיש לכם מדור ספיישל מיוחד שכולל את כל המהלכים של הדמויות במשחק, סקירה קצרה של משחק המכונות MK4, וכן מידע חדש לאלו מכם שמחכים לגרסה של המשחק ל-NINTENDO 64 ול-SONY PLAYSTATION.

ובכן, משחק המכונות של MK4 לא דומה לשום דבר שראיתם בעבר בסדרת MORTAL KOMBAT. אתם יכולים לזוז הצדה, להתחמק ממכות, להשפיע על הסביבה התלת ממדית ולהשתמש בנשק, וזאת בנוסף ללוחמים חדשים, למכות חדשות ול-FATALITIES חדשים לחלוטין. בנוסף לכך, מכיוון שהחומרה במכונות המשחק חזקה הרבה יותר מזו של ה-PC ומכונות המשחק הביתיות, המשחק רץ ברזולוציה גבוהה, עם הרבה יותר פוליגונים מאשר בגרסה הביתית, ועם מסך גדול יותר מזה שיש לרובנו בבית (שלא לדבר על הרמקולים המצפונים שבדרך כלל יש לנו ליד המחשב).

החדשות הטובות לבעלי NINTENDO 64 וה-SONY PLAYSTATION, הן שכדאי להתחיל לחסוך כסף מכיוון שהגרסה הביתית כוללת אפשרות לשחק כ-GORO, ויש הרבה יותר סודות וצ'יטים מאשר בגרסת המכונות. לאלו מכם שעדיין לא יודעים, גרסת המשחק ל-PC כבר יצאה, וניתן לשחק בה גם ללא מאיץ תלת ממדי! יתר על כן, במידה שיש לכם מאיץ שכזה, המשחק תומך בו והוא יפעל מהר יותר ובאיכות גרפית טובה הרבה יותר.

ובעת, לדוברכן שבקצפת, כל המהלכים של MK4!

שימו לב, את מהלכי הסיום יש לבצע בוריזות לאחר שהבסתם יריב - חלק מהמהלכים יש לבצע באוויר (כאשר מצוין כך), וכל השאר יכולים להתבצע תוך כדי הקרב (כאשר הדמות שלכם לא חוטפת מכות).

את המהלכים יש לקרוא משמאל לימין, לפי הסדר הבא:

- למעלה - U
- למטה - D
- קדימה - F
- אחורה - B
- אגרוף נמוך - LP
- בעיטה נמוכה - LK
- אגרוף גבוה - HP
- בעיטה גבוהה - HK
- חסימה - BLK
- ריצה - RN

TANYA

כדור אש ישר - D,F,HP
כדור אש כלפי מטה - D,B,LP (באוויר)
בעיטה עם סיבוב - F,D,B,LK
בעיטת בורג קדימה - F,F,LK
שימוש בנשק - F,F,HK
מהלך סיום: (FATALITY)
נשיקת המוות - D,D,U,D,HP+BLK (מקרוב)
סיבוב צוואר - D,F,D,F,HK (מקרוב)
שלב הכלא - B,F,D,HP (מקרוב)
מאורת הגורו - F,F,F,LP (מקרוב)

JAREK

סיבוב תותח - B,F,LK
להב מסתובב - D,B,LP
הרעדת הקרקע - B,D,B,HK
סיבוב אנכי - F,D,F,HP
שימוש בנשק - F,F,HP
מהלך סיום: (FATALITY)
הוצאת הלב - F,B,F,F,LK (מקרוב)
לייזר מהעיניים - U,U,F,F,BLK (מרחוק)
שלב הכלא - F,D,F,HK (מקרוב)
מאורת הגורו - B,F,F,LP (מקרוב)

JOHNNY CAGE

בעיטת צל - B,F,LK
אגרוף תחתי - B,D,B,HP, BLK+LP
כדור אש גבוה - D,F,HP
כדור אש נמוך - D,B,LP
שימוש בנשק - F,D,F,LK
מהלך סיום: (FATALITY)
הוצאת המעיים - F,B,D,D,HK (מקרוב)
הוצאת הראש - D,D,F,D,BLK (מקרוב)
שלב הכלא - D,D,F,F,HK (מקרוב)
מאורת הגורו - B,F,F,LK (מקרוב)

FUJIN

שימוש בנשק - B,B,LP
סיבוב מהיר - F,D,LP (החזק את LP)
ריחוף - F,D,F,HP
נחיתה מהירה - B,F,D,LK (מיד אחרי הריחוף)
מכת ברך - D,F,HK
בעיטה אווירית - D+LK (באוויר)
מהלך סיום: (FATALITY)
עלה למעלה והשמד - RN+BLKx5 (מרחוק)
רוחות קטלניות - D,F,F,U,BLK (מרחוק)
שלב הכלא - D,D,D,HK (מקרוב)
מאורת הגורו - B,F,B,HP (מקרוב)

LIU KANG

שימוש בנשק - B,F,LK
כדור אש - F,F,HP
(נמוך) - F,F,LP
בעיטה אווירית - F,F,HK
בעיטת אופניים - החזק שלוש שניות ואז שחרר
מהלך סיום: (FATALITY)
דרקון - F,F,F,D,HK+BLK (מרחוק)
שריפה - F,D,D,U,HP (מקרוב)
שלב הכלא - F,F,B,LP (מקרוב)
מאורת הגורו - F,F,B,HK (מקרוב)

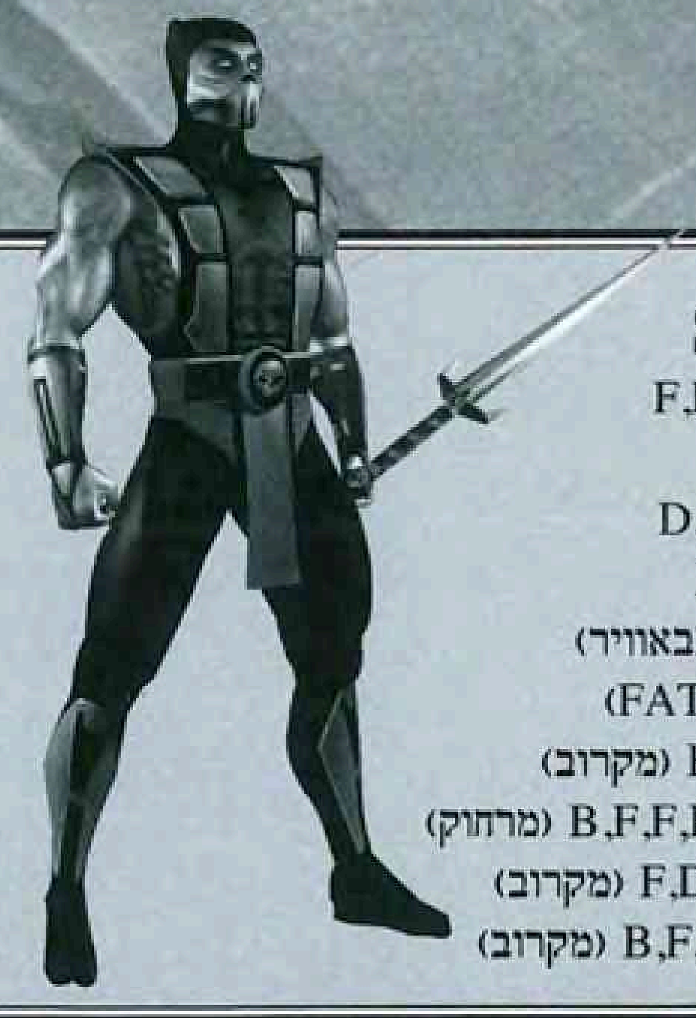
RAIDEN

שימוש בנשק - F,B,HP
טורפדו - F,F,LK
ניצוץ - D,B,LP
שיגור - D,U
מהלך סיום: (FATALITY)
ברק - D,U,U,U,HP (מקרוב)
פיצוץ - BLK+F,B,U,U,HK (מקרוב)
שלב הכלא - F,F,B,LP (מקרוב)
מאורת הגורו - F,F,B,HK (מקרוב)

SONYA

שימוש בנשק - F,F,LK
כדור אש - D,F,LP
תפיסת רגל - D+LP+BLK
אגרוף גלי - F,B,HP
בעיטת אופניים אנכית - B,B,D,HK
זריקה אווירית - BLK (באוויר)
בעיטת פליק-פלאק קדמית - B,D,F,LK
מהלך סיום: (FATALITY)
נשיקה - D,D,D,U,RN (מרחוק)
חתיכות - U,D,D,U,HK (מרחוק)
שלב הכלא - D,D,B,B,HK (מקרוב)
מאורת הגורו - F,D,F,HP (מקרוב)

SCORPION



שימוש בנשק - F,F,HK
חנית - B,B,LP
שיגור אגרוף - D,B,HP
נשיפת אש - D,F,LP
זריקת אוויר - BLK (באוויר)
מהלך סיום: (FATALITY)
עקרב - B,F,D,U,HP (מקרוב)
טוסט! - B,F,F,B,HP+BLK (מרחוק)
שלב הכלא - F,D,D,LK (מקרוב)
מאורת הגורו - B,F,F,LK (מקרוב)

SUB-ZERO

שימוש בנשק - D,F,HK
פיצוץ קרח - D,F,LP
כפיל מקרח - D,B,LP
החלקה - LP+BLK+LK
מהלך סיום: (FATALITY)
הוצאת הראש - F,B,F,D,HP+BLK (מקרוב)
הקפאה עמוקה - B,B,D,B,HP (מרחוק)
שלב הכלא - D,U,U,U,HK (מקרוב)
מאורת הגורו - D,D,D,LK (מקרוב)

QUAN CHI

שימוש בנשק - D,B,HK
זריקה אווירית - BLK (באוויר)
שיגור-מכה - F,D,LK
כדור אש ירוק - F,F,LP
גניבת הנשק - F,B,HP
בעיטה - F,F,HK
מהלך סיום: (FATALITY)
גניבת מהלך סיום - U,U,D,D,LP (מרחוק)
הכאת הרגל - F,D,F, המתן שלוש שניות (מקרוב)
שלב הכלא - F,F,D,HP (מקרוב)
מאורת הגורו - F,F,B,LK (מקרוב)

JAX

זריקה מרובעת - LP (מקרוב), RN+BLK+HK, HP+LP+LK,
HP+BLK+LK, HP+LP+HK+LK
מעיכה בקרקע - F,F,D,LK
אגרוף - D,B,LP
שובר-גב - BLK (באוויר)
כדור אש - D,F,LP
שימוש בנשק - D,F,HP
מהלך סיום: (FATALITY)
הוצאת זרוע - LK (לשחרר), F,F,D,F, LK (לחוץ שלוש שניות) (מקרוב)
מחיצת הראש - B,F,F,D,BLK (מקרוב)
שלב הכלא - F,F,B,LK (מקרוב)
מאורת הגורו - F,F,B,HP (מקרוב)

KAI

שימוש בנשק - D,B,LP
כדור אש נופל - B,B,HP
כדור אש עולה - F,F,LP
מהלכי עמידת ידיים BLK+LK:
* LP - בעיטת מספריים
* LK - בעיטת הדיפה
* HK - בעיטת הדיפה
* BLK - חזרה לעמידה
אגרוף מהיר - D,F,HP
סופר-סיבוב - D,F,LK
מהלך סיום: (FATALITY)
כדור - U,U,U,D,BLK (מרחוק)
הוצאת המעיים - U,F,U,B,HK (BLK מוחזק) (מקרוב)
שלב הכלא - F,F,D,BLK (מקרוב)
מאורת הגורו - B,F,D,HK (מקרוב)

REIKO

שימוש בנשק - D,B,HP
שיגור מכה - D,U,BLK
סיבוב אחורי - B,F,LK
כוכבי נינג'ה - D,F,LP
בעיטת פליק-פלאק - B,D,F,HK
מהלך סיום: (FATALITY)
בעיטת שיגור - F,D,F,BLK,LP+LK (מקרוב)
שוריקן - B,B,D,D,LP (מרחוק)
שלב הכלא - D,D,B,HK (מקרוב)

SHINNOK

שימוש בנשק - B,F,LP
* שימוש בנשק של אלו שהוא מתחזה אליהם:
QUAN CHI - F,B,F,LK
LIU KANG - B,B,F,HK
SUB-ZERO - D,B,LP
SONYA - F,D,F,HP
התחזות:
REIKO - B,B,B,BLK
SCORPION - F,B,LP
TANYA - B,F,D,BLK
KAI - F,F,F,LK
JAREK - B,B,B,LK
REPTILE - B,B,F,BLK
FUJIN - F,F,B,HK
RAIDEN - D,F,F,HP
CAGE - D,D,HP
JAX - F,D,F,HK
מהלך סיום: (FATALITY)
יד מגיהינום - D,B,F,D,RN (מקרוב)
ידיים מגיהינום - D,U,U,D,BLK (מקרוב)
שלב הכלא - D,D,F,HK (מקרוב)
מאורת הגורו - D,F,B,HP (מקרוב)

REPTILE

שימוש בנשק - B,B,LK
בועות חומצה - D,F,HP
אגרוף נמוך - B,F,LP
היעלמות - BLK+HK
סופר-מכה - B,F,LK
מהלך סיום: (FATALITY)
לעיסת הפנים - (שחרור HP),
B,B,F,F,(החזק HP) (מקרוב)
הקאה - U,D,D,D,HP (מרחוק)
שלב הכלא - D,F,F,LP (מקרוב)
מאורת הגורו - D,D,F,HK (מקרוב)

ושוב אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, צ'יטים, וכל מה שתרצו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה בדעתכם. כתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד: 51114. כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס למספר 03-5708174. רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשם ולכתובת.

Deathtrap Dungeon

לילה ראשון בלי לארה

מאת: שי סבט

עוד משחק מז'אנר ה־Tomb Raider מגיע מבית היוצר של Eidos ־ קוראים לו Deathtrap Dungeon והוא דורש מבחורה בלבוש "צנוע" לחסל את הרעים באמצעות חרב.

עוד לפני שיצא הפרק השני בסדרת Tomb Raider, הפיתוח של DD היה פחות או יותר סגור. המנוע הושלם, קו העלילה היה מוכן, גובשו הסקיצות של עיצוב הדמויות, אך לאחר ההצלחה הגדולה של לארה קרופט, החבר'ה ב-Eidos העדיפו לחכות עם DD ולהתמקד בנוסחה המנצחת שכבר יצאה לחנויות.

לפחות שבע סיבות טובות להשוואה בין Tomb Raider ל-DD

1. בשני המשחקים הפעולה נצפית דרך מצלמה דינמית וירטואלית, שזוה בצורות מחושבות מראש אחרי הדמות ומשנה זווית למיקוד דרמטי יותר בכל רגע אפשרי.
2. שניהם מציעים עירוב של קרבות עם קפיצות מעל מכשולים בסגנון משחק ARCADE ופאזלים בסגנון הרפתקה.
3. אווירת ה"פאזלים" כרוכה בשני המשחקים בתפעולם של מנופים ומתגים או במציאת מפתחות במקום כלשהו, תוך כדי תפעול מסובך של חפצים או איזשהו תחכום של המשחק עם התערבות של דמויות נוספות.
4. כמעט כל הפעולה נערכת במקומות סגורים.
5. שני המשחקים מאפשרים לך לשחק דמות נשית בלבוש סמלי.
6. המשחקים מיועדים למעבר בין מספר פלטפורמות מלבד המחשב האישי, כך שהמנשק שלהם פשוט (תשכחו מהעכבר) וההתקדמות במשחק זורמת ללא עיכובים.
7. ושניהם הופקו על ידי Eidos.

בשלב הראשון באמת קשה להתנער מהתחושה שזה בעצם Tomb Raider רק בליווי חרב, ומנקודת מבט זו רואים מיד מספר נקודות תורפה של DD היות ואי אפשר ללכת הצדה, אי אפשר לטפס, להיתלות, לזחול, לשחות או לקפץ הצדה. מעבר לכך, הקרבות והאנימציה טובים פחות כך ש-DD מתחיל בנקודת פתיחה גרועה עבור מי שכבר מורגל ל-Tomb Raider (בואו נודה שזה כולנו).

אבל, ככל שמשחקים יותר ב-DD מתחילים להעריך אותו לעומת משחקה של לארה קרופט, וחשוב מזאת ככל שנותנים למשחק סיכוי אובייקטיבי גדול יותר, כך גוברת ההנאה שמפיקים ממנו. לדעתי, לאחר יום של משחק תשתנה דעתכם עד שתגיעו למסקנה ש-DD הוא בעצם משחק לא רע בכלל עם כמה רעיונות מקוריים ושתי בעיות מרכזיות.

שתי צרות

המכשול הראשון ב-DD נחשף במנגנון בו מתנהלים הקרבות - במקום זוג האקדחים של לארה, דמותך מתחילה את דרכה מצוידת בחרב, וכך היא מחסלת אויבים מטווח קצר. למעשה, ישנם ארבעה מהלכי תקיפה: דקירה, מכה בסיבוב, ביתור וביתור לאחור, כשכל אחת מהמכות ממשיכה לרצף מעניין אם מחזיקים את כפתור ההתקפה לזמן מספיק ארוך.

כל זה נראה פשוט למדיי, עד כדי כך שממבט ראשון זה נראה משעמם ועד שמעריכים את הדקויות של מערכת הלחימה מבזבזים את הזמן בשיטוט במבוך עם לחיצה רצופה על כפתור ההתקפה (ללא מחשבות מיוחדות על אסטרטגיית קרב אמיתית), וכך ממשיכים עד שהיצור המסכן מסיים את חייו עם ספיגת נזק מינימלי לדמות לאורך התהליך. אלא שהלחימה במשחק היא מתוחכמת הרבה יותר ואפשר להמשיך כך רק במספר מועט מבין השלבים הראשונים.

בעיה נוספת נעוצה בהתקפה של קסמים או כלי נשק לטווח ארוך שמצריכים תכנון וכיוון. התקפה בעזרת אמצעים אלו תופסת חלק נכבד מהפעילות במערכת הלחימה של DD, ויישומם לא משכנע במיוחד שכן המצלמה המרחפת ממקדת פוקוס במנותק מהשחקן, מפריעה בכיוון של כדור האש או הטיל אל המטרה ולא פעם הופכת את המשימה לדבר מעיק.

בניגוד ל-TR II שאיפשר לקבע את המצלמה מאחורי ראשה של לארה (ולעזור למלאכת ההתמקמות והכיוון), ב-DD המשחק מתנהל דרך עיני הגיבור ומנטרל אתכם, וכך לא תוכלו לזוז הצדה כדי להתחמק מכדורי אש או כדי להכין כדורים משלכם, מה גם שהראש לא זז בתנועות שוות.

הדברים הטובים

מספיק עם ההתבכיינות - זה הזמן לחגוג את הדברים הטובים הרבים שיש ב-Deathtrapp Dungeon.

בתור התחלה ישנם המון שלבים, אפשרות לקצץ מפלצות ולגלות סודות. ראשית, מבחינת המלכודות ניתן לומר שהן בלתי צפויות, אך הוגנות במובן זה שאפשר לזהות את הסימנים המקדימים להופעתן (באופן כללי, אם תמצאו שיירי שלדים בסביבה).

אך הערך המרכזי של הדבר נעוץ בתחושה אמיתית של התפתחות עלילתית ואווירה של מבוך סופני.

עוד יצוין כי מאגר כלי הנשק והקסמים גדל כל הזמן, ובכל שלב מתווספים יצורים מעניינים והמון אפשרויות לפיתוח הדמות. כמו כן, קשה שלא להתלהב מהתותחים ומשדות המוקשים של שלב הסירחון, מהשלב של היזירים יורי האש ומהעובדה שהמאסטרים וגם הצבים המעופפים מהווים תענוג משחק אמיתי - בנוסף, הכל נראה נפלא כשניתן להבחין בפרטים גרפיים מדוקדקים כמו החצים שנשארים תקועים בגוף הדמות, סצינות המוות היפות ומגוון התנועות של האויבים.

תלת ממד

מאיץ תלת ממדי הוא פריט חשוב מאוד במשחק זה, שעושה בו שימוש מעולה (יותר טוב מזה שב-TR II) וכולל מספר פעלולים מרשימים שבאים לידי ביטוי גרפי בתנועה החלקה של החרב.

בסך הכל, המשחק הזה הוא לא TR - יש לו את האמירה המיוחדת של משחק תפקידים, הכוללת הרחבה של מאגר הקסמים של הדמות ואגירה בלתי פוסקת של שיקויים. למעשה, רק לאחר משחק ממושך ניתן להבין כמה שאפתני המשחק DD - הוא מציע אתגר מעולה שמפוזר על מספר רב של שלבים ענקיים, הוא קשה בצורה מהנה (למרות שמשמעות הדבר היא לחיצה בלתי פוסקת על כפתור השמירה) והוא רץ יפה על מחשבים אטיים כל עוד יש מאיץ תלת ממדי בפנים (אך בקושי זז בלעדיו).

WIZ EXPRESS

בעד

כמו Tomb Raider אבל עם תוספות.

נגד

"היי תראו, זה Tomb Raider אבל עם חרב". .

מאת: שי אבני

השפה המופלאה של הטבע

החוג לתקשורת

בימים הראשונים של חודש ספטמבר, כשהמורים איימו על שר האוצר, והאוצר איים על המורים, והתלמידים איימו על המורים, וההורים איימו על ההסתדרות, והסנדוויצ׳ים שבתיקים הלכו והתעייפו, הבנתי שזה הזמן לבדוק איזושהי לומדה חדשה ולעסוק בטכנולוגיה חינוכית.

הפעם החבר׳ה במטח הלכו על נישה קצת שונה מהפורמט הקבוע שלהם (שלדעתי כבר ממש מיצה את עצמו) והביאו לנו את השפה המופלאה של הטבע, כותר מקסים שמתמקד בתקשורת בין בעלי חיים תוך כדי שילוב יפה של פעילויות חדשות (סוף סוף!) וסרטי וידאו משגעים.

מבחינת התוכן הלומדה מביאה בפנינו את מגוון הדרכים שבעזרתן מעבירים יצורים חיים מסרים זה לזה, ומדגישה את חשיבות העניין למלחמת הקיום, שדורשת מציאת מזון, התחמקות מאויבים, חיזור, גידול הצאצאים וכו׳. בכל הנוגע לצד הוויזואלי של הדברים, הייתה כאן התקדמות בלתי רגילה ויש כאן סרטים, תצלומים נדירים, הקלטות של בעלי חיים באיכות סאונד יפה וקטעי מידע.

מבחינת ארגון המידע, נעשתה כאן עבודה טובה שמאפשרת להגיע לכל המידע באופן ידידותי לפי תפריטים - נוכל למצוא כאן את תפריט הנושאים, המונחון (מסביר נקודות שלא הובנו), תפריט החקירה שמטיל משימות מחקר, תפריט העריכה שמסייע בהעתקת תמונות או טקסטים למעבד התמלילים (מצוין לעבודות בית ספר), תפריט כלים שמחזיר אותנו ל-Windows ולאתר מטח באינטרנט ועוד ועוד.

בסיכומו של דבר הייתי אומר שהחוויה החינוכית והוויזואלית יפה מאוד, וכל הכבוד לחבר׳ה במטח שהיו קשובים לביקורת ושיפרו את נקודות התורפה, בעיקר ביחס לשילובי וידאו וסאונד עשירים יותר.

השפה המופלאה של הטבע הוא גם אתר אינטרנט מיוחד שפותח במרכז לטכנולוגיה חינוכית בשיתוף עם אוניברסיטת תל אביב.

דרך אתר האינטרנט ניתן למצוא מידע עשיר ומגוון על נושא התקשורת בטבע, והוא כולל הצעות למשימות חקר שאותן ניתן לבצע על בסיס המידע המצוי בסביבה הממוחשבת ועל סמך מקורות מידע נוספים הנזכרים בכל משימה.

האתר כולל רשימה של אתרי אינטרנט עולמיים העוסקים בנושאי טבע, בעלי חיים וצמחים בעולם, כגון: רשתות של גני חיות, גנים בוטאניים ואקווריומים ("עולם המים"), חברות וארגונים העוסקים בהגנה על בעלי החיים והצמחים בעולם, האתר העולמי של בעלי חיים בסכנת הכחדה, הארגון הבינלאומי לשמירה על הטבע וכו׳.

הכתובת: http://www.cet.ac.il/science/animcom

POWER CHESS 98

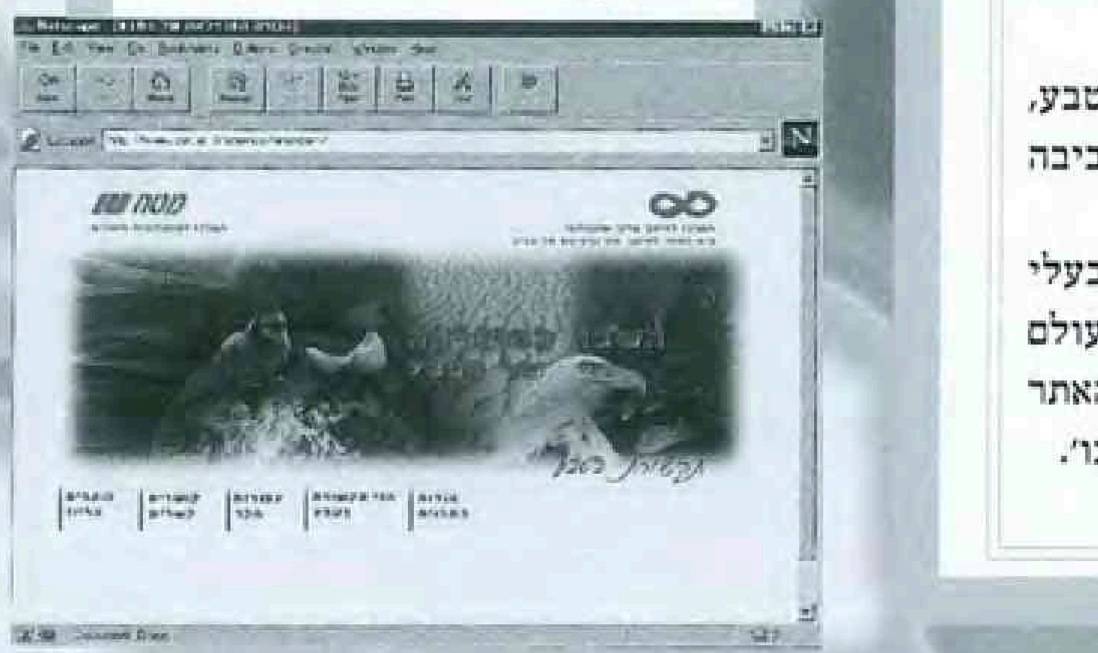
חוויית שחמט

98 PC היא תוכנת השחמט המתקדמת ביותר שנוצרה אי פעם, והיא מוסיפה מגוון רחב של אפקטים ואפשרויות ההופכות את המשחק להרבה פחות שגרתי.

התוכנה מכילה אוספים מרהיבים של לוחות וכלים הניתנים לבחירה, ומוסיקה מתאימה שמלווה את המשחק בתוספת של עשרות יריבים, שחקני אימון ודמויות על פי הזמנה. את המשחק ניתן לשחק מול המחשב, מול דמויות לפי הזמנה וגם באמצעות רשת האינטרנט.

סוד הקסם כאן הוא שה-98 PC מתאים את עצמו לרמת היריב, ותמיד יישחק קצת יותר טוב מהשחקן, באופן כזה שיחייב אותך רק לרצות להשתפר. מעבר לכך, מלכת ה-PC צופה במשחק נגד המלך ומסבירה כיצד לשחק את הפתיחה, כיצד לתקוף ולהגן וכיצד להפוך יתרון לניצחון - המלכה מדגישה ומאירה משבצות וכלים כדי להסביר את הערותיה המדוברות, ומביאה לשיפור ברמה ובאיכות המשחק.

עוד נספר כי מי שמכור למשחקי שח פשוט חייב להשיג את התוכנה הזו, ודי אם נזכיר את השבחים הרבים להם היא זכתה בעיתונים עולמיים כמו הניו-יורק טיימס והניוזוויק. מומלץ!!!



ARMY MEN

חיילי צעצוע

מאת: שי סבט

אפילו בהתמודדות מול דמויות ממלחמת הכוכבים והרובוטריקים, חיילי הצעצוע הירוקים עדיין מחזיקים מעמד בקרב על לבם של הילדים הקטנים.

בעקבות הופעתם הבלתי נשכחת בסרט Toy Story (צעצוע של סיפור), החיילים הקטנים מופיעים כעת במשחק Army Men, אחד המשחקים המשונים והמוזרים ביותר שיצאו אי פעם, והוא לוקח אותנו לזירת קרב בארגז חול בעל נופים של עצי פלסטיק.

אתם נכנסים לנעליו של Sarge, מפקדם הקשוח של החבר׳ה הירוקים, שנמצאים לבדם עמוק בעורף האויב ונשמעים להוראות מהבסיס. וכך, באמצעות פקודות המגיעות באופן קבוע מהמפקדה, Sarge חייב ללחום את דרכו דרך צבא אנשי הבדיל ולסיים בהצלחה את המשימות המגוונות שנופלות על כתפיו הירוקות והקטנות.

בכל אופן, המטרה האולטימטיבית במשחק היא לאסוף שלושה חלקי מפתח (אחד מכל שלושת אזורי המשחק) כדי לראות את התמונה כולה ולהשתלט על העולם. וכך, יוצא שהשחקן נלחם דרך שלושת האזורים במשחק: אזור מדברי, אזור הררי ואזור החוף (כל אזור מכיל מספר לא מבוטל של מפות שונות). בתוך כל מפה אתם מבצעים שתיים או שלוש משימות שונות שיוצרות קו עלילה לא קבוע ומספקות, הן במבנה והן בקושי, חוויה שתשאיר אתכם דבוקים למסך זמן רב.

למרות שנדמה כי Sarge מתמודד נגד דברים הגדולים ממנו, אין לכם מה לחשוש שכן תוכלו למצוא לצדו טכנולוגיית

פלסטיק מודרנית, ואם הוא בצרה הוא יכול לקרוא לעזרה אווירית או בקריאה אחת בקשר להביא לפשיטה על האויב או להצניח כוחות תיגבור. האנשים במכונות המעופפות הם לא היחידים המסוגלים לעזור ל־Sarge, מפני שישנם גם כלי נשק מיוחדים שלרוב מפוזרים לאורך הדרך ועוזרים לו להיפטר מהאויב בקלות יחסית. בין כלי הנשק המרשימים הללו ישנם להביור שממיס את האויבים, רימונים שמרסקים אותם לחתיכות קטנות ומשגרי טילים שייטחנו אותם לחתיכות קטנות יותר. בנקודות מסוימות במשחק יש ל-Sarge הזדמנות לפקד על טנק או נגמ"ש ובעזרתם לפוצץ אויב או שניים, רק צריך לזכור שלאויב יש את אותן היכולות, כך שלא הכל חד-צדדי.

הקושי הראשוני בו נתקלים במשחק הוא מערכת השליטה הקשה במיוחד לשימוש והסתגלות, בעיקר בעת נהיגה בכלי הרכב. ב-Army Men נוכל למצוא מערכת שליטה שדורשת שימוש משולב גם בעכבר וגם במקלדת כדי לפקח על Sarge. בתחילה, מערכת השליטה יכולה להוות מכשול להנאת המשחק, אך ככל שמתרגלים מבינים שמערכת השליטה מושלמת למשחק היות והיא מאפשרת לתקוף מידית בעת הצורך.

Army Men בולט גם בתחום הגרפיקה והוא עמוס בהפתעות שהופכות את חוויית המשחק למשתלמת.

באופן אישי, הרגשתי שהושקע כאן מאמץ רב וזאת כדי לגרום למשחק להראות בדיוק כמו שצריך. למרות ש-Army Men מעולה במקוריות שלו, סגנון המשחק לא מחדש דבר ובתור תחלופה למשחקי אסטרטגיות שנמצאים על המדפים, הוא מבין המובילים בתחום.

עוד נספר שהמשחק עמוס באלמנטים מרהיבים שגורמים לכם לרצות עוד - מצד אחד בא גורם החידוש עם דמויות מטורפות נמסות, קולות צפצפניים וכלי נשק גדולים, ומצד שני ישנו גורם האסטרטגיה העמוק שישתלט על כל בוגר Command & Conquer וייספק אתגר רציני.

WIZ EXPRESS

בעד: דמויות קטנות וחמודות, מספר גדול ומגוון של כלי נשק אלימים ואקשן פשוט ולעניין.

נגד: קשיי הסתגלות למערכת השליטה.

קהל יעד: לאותם אוהבי אסטרטגיות שרוצים משהו שונה.

MORTAL KOMBAT 4
מכה קטלנית

מאת: אור פלג

לאחר 3 משחקים מצליחים וסרט קולנוע, היה זה רק עניין של זמן עד שייצא המשחק הרביעי בסדרת MORTAL KOMBAT.

אם נחלק את כלל משחקי המחשב לסגנונות עיקריים (סימולטורים, אסטרטגיה, משחקי פלטפורמה וכו'), נגלה כי בכל סגנון יש משחק מוביל הקובע את הסטנדרטים עבור המשחקים האחרים.

כך, לדוגמה, משחקי הספורט של חברת ELECTRONIC ARTS (FIFA, LIVE NBA ועוד), קובעים את הסטנדרט במשחקי הספורט בדיוק כפי שהמשחק COMMAND & CONQUER הציב סטנדרט חדש למשחקי האסטרטגיה. בז'אנר משחקי הקרבות, שעליו נמנים משחקים רבים כמו STREET FIGHTER, VIRTUA FIGHTER ועוד רבים אחרים שקצר הדף מלהכיל, ניתן בהחלט לאפיין את המשחק MORTAL KOMBAT כקובע הסטנדרט עבור שאר המשחקים בסגנון.

המשחק הראשון בסדרה יצא לפני למעלה מארבע שנים, ומאז התפתחה סביב המוצר תעשייה שלמה שכללה משחקי המשך, בובות בדמויות השונות, עשרות צ'יטים שונים לדמויות בעמודי הטיפים ב-WIZ (בגיליון 58 אף הוקדש מדור שלם ל-MK3) ואפילו סרט קולנוע.

המשחק האחרון (לעת עתה) בסדרה אינו מאכזב את חובבי משחקי הקרבות וכמו בעבר, גם כאן נשמר העיקרון של הקרבות המתרחשים באזורים שונים בין שתי דמויות מתוך מגוון רחב של דמויות שלכל אחת מהן הביצועים, המכות והפעלולים הייחודיים לה. כל מי שהתגעגע ל-SUB-ZERO, RAIDEN ושאר החבר'ה, ישמח בוודאי לגלות שהם חזרו, עם שיפורים רבים במראה וביכולותיהם השונות.

כיאה לגרסה חדשה ועדכנית, מנצל המשחק את הטכנולוגיה הזמינה ומשתמש בנקודת מבט ממצלמה תלת ממדית. האנימציה של הדמויות חלקה, התנועות מציאותיות יותר מאלו שנראו במשחקי הקרבות התלת ממדים הראשונים, וחלק גדול מהאפקטים השונים המשמשים את הדמויות בביצועיהם המיוחדים מצטיינים באיכויות שלא נראו בעבר.

מעבר לכך, האופן בו נעשה בשימוש בקולותיהם של העצמות הנשברות של הדמויות בהחלט מרשים, וכל שאר האפקטים הקוליים החל מהקול של ברך המכופפת אחורה וכלה בקול של ראש שנחבט ברצפה, מעצימים את אפקט המהלך שבוצע. כמו כן, הצרחות וקולות המכות מציאותיים במיוחד, ומחזירים אותך בנוסטלגיה למשחק ה-MK הראשון שזעזע את עולם המשחקים עם רמת האלימות שבה השתמש.

בסיכומו של דבר, MORTAL KOMBAT 4 הוא ללא ספק משחק מבטיח וככל הנראה ירכוש מהר מאוד את מקומו בהיכל התהילה של משחקי הקרבות. חוץ מזה, אם אתה ממעריצי הסדרה, ספק אם תרשה לעצמך לפספס את המשחק הזה.

WIZ EXPRESS

בעד: שיפור ניכר בגרפיקה ובביצועים ותזכורת מרעננת לכל מי שהתגעגע למשחק קרבות מצוין.

נגד: עד מתי ננקוט באלימות ונילחם האחד בשני?! ובכלל, לא מיצינו כבר את ז'אנר משחקי הקרבות?

קהל יעד: מעריצי "MORTAL KOMBAT" לדורותיהם וחובבי ז'אנר משחקי הקרבות.

MONSTER TRUCK MADNESS 2
למה לא חיפושית?

מאת: טלי פרידמן

"Monster Trucks" הן מפלצות מתכת על ארבעה גלגלים אדירים עם שילדה מהפת החזק ביותר שקיים, וכשהן מתחרות אחת בשנייה הכל הופך לתוהו ובוהו של ממש.

משאיות ענק הן לא ממש חדשות מרעישות בעולם המשחקים, והאמת היא שאם ערוץ הספורט לא היה משדר מירוצים שלהן פעם בשנה, לא היינו זוכים לראות אי פעם את אותן מפלצות מקפצות להן על הדיונות.

אבל בין שאתם אוהבים את אותן מפלצות ובין שלא, חברת Microsoft נראית נחושה בדעתה להרגיל אתכם ליהנות מהעניין בפרק שני בסדרת Monster Truck Madness.

חידושים ותגליות

כפי שאופייני למשחקים מסוג זה, אין הרבה מקום לחידושים או לרעיונות מבריקים, ולכן אחד ההבדלים הבולטים בין המשחק הזה לקודמו, הוא ה-"2" בשם. אך ישנן עוד כמה נקודות ראויות לציון: ראשית, הנזק שיכול להיגרם למשאית הוא הרבה יותר נרחב מאשר במשחק הקודם. ובנוסף, הוסיפו גם 10 מסלולים ותשעה דגמים חדשים של משאיות (בנוסף לעשרה מהמשחק הקודם). חידוש נוסף הוא שהמשאיות החדשות נושאות את שמם של מתאבקים אמריקניים, ותכונותיהם מבוססות על תכונות המתאבק.

CopyCat

למרות הניסיונות להכניס מקוריות האכזבה שלי נבעה דווקא מהמסלולים - המסלולים במשחק חוזרים על עצמם ומציעים מגוון דל של אפשרויות. אולי אפשר לטעון לטובתם שהם מציעים סוגים שונים של תרחישי התרסקות והתנגשות מותחים ומעניינים, אך גם שם, לצערי, המגוון הוא לא רחב ולמעשה, הוא דל ומשעמם.

לדוגמה, ישנה אפשרות במשחק בשם: "Smash'em up" (רסק אותם) שהיא זהה לזו שב-Destruction Derby 2, אבל אפילו לאפשרות הזו אין את המראה החיצוני המעניין והיא מציגה גישה מוגבלת ומאוד ממוצעת.

נוח לך?

בעוד אתה מסייר במסכי הנוף המלבלבים, אין לך את ההרגשה שאתה יושב באיזו משאית ענק שיכולה למעוך כל יצור חי שנקלע בטעות לדרכך. אבל מה שהחוויה בזמן המשחק כן מזכירה, זה את ההרגשה שיש לך כשאתה יוצא לטיול ג'יפים קופצני במיוחד (שמלווה למחרת בכאב גב רצחני) כשהמדריך יושב מאחוריך, צורח לך באוזן ומנסה להתגבר על רעש המנוע.

ולסיום

Monster Truck Madness 2 הוא משחק עם הנאה מתונה, אך כמו כל משחק שנמכר בסוף עונה, לא ממש ציפינו ליותר והבעיה העיקרית בו היא שהוא פשוט חסר גיוון, ולמען האמת אין בו גם שום אלמנט של ביצועים מציאותיים שיהפכו אותו לראוי יותר לרכישה מאשר כל אותם משחקי המירוצים הכמעט מושלמים שקיימים שם בחוץ.

WIZ EXPRESS

למה כדאי

- בחייכם, אתם מכירים עוד מירוצים עם משאיות? תמיד כדאי לנסות דברים חדשים.
- חבר'ה, אחרי הכל מדובר פה ב-19 משאיות שונות, תאווה לעיניים רק להסתכל, שלא לדבר על לנהוג בכל אחת ואחת מהן!
- המשחק נראה דווקא לא רע עם כרטיס מאיץ 3D.

למה לא

- חוסר גיוון.
- אין הרבה הבדל מ-Monster Truck Madness 1.
- הרעיון הכללי של המשחק רדוד, יש משחקים טובים יותר.

מאת: בן כספי

Windows 98

המדריך המקיף-בקרוב!

רשת השיווק של באג מולטיסיסטם, מקדימה הפעם תרופה למכה, ודואגת שכל אחד מאיתנו יוכל להתמודד עם מערכת ההפעלה החדשה.

Windows 98 המדריך המקיף, הוא ספר מחשבים ייחודי שמטרתו לספק למשתמשים חדשים ולאנשים שרוצים להשביח את המחשב סיקור חיוני על Windows 98 במחיר סביר.

מעבר לכך, הספר מספק ידע כללי יותר על המחשבים והאינטרנט לעומת ספרי Windows קודמים, ומציג בפני המשתמש חלק מהמחברים הטובים ביותר של Sybex (מומלץ לקפוץ לאתר www.sybex.com).

הספר כולל הוראות התקנה למערכת ההפעלה החדשה, הסברים על יצירת קיצורי דרך, התקנה ושימוש במדפסת, התקנת חומרה חדשה, יצירת סביבת עבודה יעילה עם האינטרנט ותוכנית הסברה מעניינת על יצירת דפי Web בעזרת FrontPage Express.

האיסוזו צ'אלנג'

מסיבת סיום

מאת: בן כספי

כ-100 תלמידים מכל הארץ, השתתפו בכנס הסיום של המסע הווירטואלי "הרפתקה באפריקה", שעקב אחרי המשלחת הישראלית שהשתתפה במסע האיסוזו צ'אלנג' בנמיביה ובבוצואנה.

במשך החודש שקדם לכך עסקו התלמידים בשיעורי הגיאוגרפיה בפרויקט לימודי חווייתי שאורגן על ידי המרכז לטכנולוגיה חינוכית (מטח). במסגרת הפרויקט התלוו התלמידים (דרך האינטרנט) למשלחת שיצאה לנמיביה ובוצואנה מטעם חברת איסוזו והחברה הגיאוגרפית.

מטרת המסע המיוחד הייתה תמיכה בפרויקט "מציידים לשמורות טבע" שתכליתו לברר כיצד הפכה אוכלוסיית שבטי ההימבה מאוכלוסייה חסרת כל, נרדפת ומנודה, החיה מציד בלתי חוקי, לקהילה גאה המתפרנסת מתיירים המגיעים לצפות בחיות הבר בשמורות הטבע.

משתתפי המסע הווירטואליים שוחחו עם חברי המשלחת בשיחות ועידה עוד לפני שהמסע יצא לדרך, ובמהלכו הם היו בקשר עם חברי המשלחת באמצעות תקשורת לוויינים. הפרויקט הסתיים בכנס שהתקיים במטח ובו נפגשו התלמידים עם חברי המשלחת - ירון גוטלר מנהל השיווק של UMI, מולה יפה - מנכ"ל החברה הגיאוגרפית וכתבת מעריב, רווית נאור.

כל מי שמעוניין לטעום מהחוויה שעברו התלמידים מוזמן לגלוש באינטרנט לאתר של מטח ולחפש בו את אתר המסע: ISUZU CHALLENGE (www.cet.il).

MICRO-DRY

צבע במחיר דיו

בעקבות הצלחת מדפסות ALPS בישראל, החליט היצרן בשיתוף עם חברת טכנו-ראלקו להוזיל את מחיר המדפסת בישראל ולהשוותו למחיר מדפסות הזרקת דיו.

משמעות הדבר היא ALPS היפנית בחרה בישראל כשדה ניסוי אסטרטגי לתמחור המדפסות האיכותיות שלה, וכתוצאה מכך ייהנה הצרכן הישראלי מאיכות ההדפסה הגבוהה ביותר במחיר נמוך יותר.

במסגרת הניסוי יוצעו מדפסות ה-MICRO-DRY של ALPS במחירים הבאים: מדפסת ALPS MD 1000 במחיר של 1,490 ש"ח (כולל מע"מ) במקום 1,790 ש"ח. כמו כן, מדפסת ALPS MD 4000 במחיר של 1,750 ש"ח (כולל מע"מ) במקום 2,890 ש"ח. בנוסף, כל הרוכש מדפסת ALPS יקבל תוכנה גרפית לעיבוד תמונות, סט סרטי דיו וספר הדרכה בעברית.

טכנולוגיית ה-MICRO-DRY של ALPS, מאפשרת הדפסה באיכות מעולה בעלות נמוכה יותר מזו של הזרקת הדיו. מדובר בהדפסה של סיכות מיקרוניות, המייצרות רזולוציה גבוהה ביותר בתמונה קרובת מציאות, אשר שומרת על איכותה בתנאים שונים כמו לאחר קיפול או בתנאי לחות וחשיפה לשמש.

כמו כן, ניתן להדפיס באמצעות המדפסות האלה על כל סוגי הנייר, על קרטון ועל בד - הן מדפיסות באיכות גבוהה במיוחד על שקפים, מאפשרות הדפסה בנגטיב לבן על גבי שחור וניתן להדפיס בהן בצבעי זהב וכסף מטאליים.

OfficeJet 635

איחוד השורות

HP מציעה למשתמש הביתי והעסקי מכשיר צבע אחד למלוא הפונקציות המשרדיות: מדפסת, סורק, מכונת צילום ופקס נייר רגיל.

HP OfficeJet 635 הוא הראשון במשפחת המוצרים המשולבים שמציע את מלוא הפונקציות המשרדיות בצבע מלא ובמכשיר קומפקטי, והוא נוח וידידותי לשימוש גם למשתמשי מחשב לא מנוסים. "למעשה, החבילה הזו פותחת אפשרויות עבודה חדשות למשרדים קטנים ובינוניים וכן לבעלי מקצוע המעוניינים להשלים את העבודה בבית," אומר עמי סנדר, מנהל השיווק במשרדי HP למחשוב אישי. "בתכנון המכשיר שמו המפתחים דגש על ידידותיות התפעול, על איכויות וביצועים גבוהים ועל האפשרות שהמכשיר יהפוך לחלק מהשימוש הביתי".

תוכנות העזר

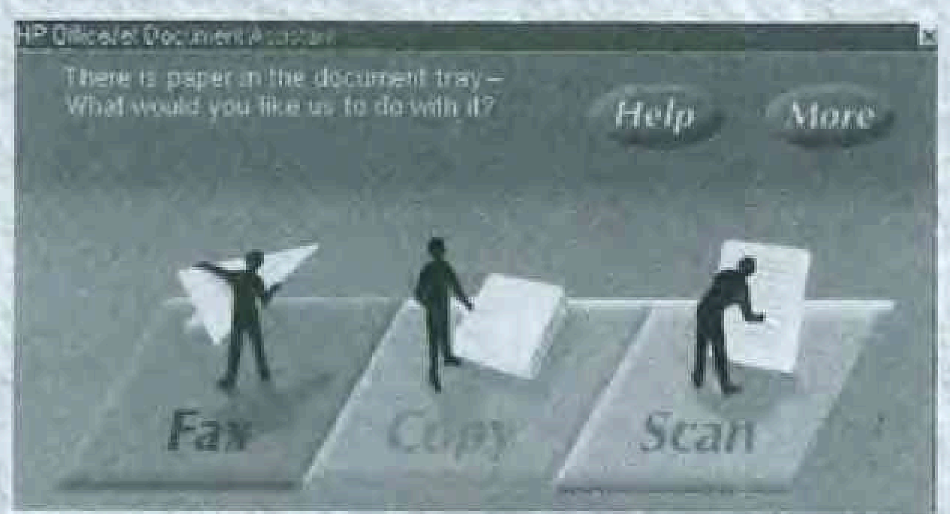
OfficeJet Manager - המכשיר כולל מנשק גרפי המאפשר כניסה בהקשה אחת לכל אחת מהפונקציות, וניתן לבצע בו תכנות מוקדם.

Document Assistant - מן עוזר קסמים מיוחד, שמכיל הוראות הנחיה פשוטות למשלוח פקס, ביצוע סריקה, העתקה וכו'.

סוכריות:

הדפסת צבע/מונו באיכות מעולה עם הטכנולוגיות: Photo Smart, Resolution Enhancement ועוד. כמו כן, סריקת הצבע כוללת OCR באיכות של עד 1200 DPI עם מיליוני צבעים ו-256 גווני אפור (מצורפת תוכנת OCR באנגלית).

העתקת המסמכים הצבעוניים נעשית באיכות של 300X600 DPI, היא מסוגלת לספק 99 העתקים אוטומטית ממקור אחד וניתן לבצע הגדלות/הקטנות בטווח של 50%-200%. עוד נציין כי פקס מהיר על נייר רגיל נשלח המהירות של 6 שניות לעמוד, ניתן לשלחו דרך המחשב, והוא כולל זיכרון פנימי של עד 65 עמודים (הוא מאפשר קבלת פקסים תוך כדי ביצוע פעולות אחרות).



רק לאחרונה קיבל ה-OfficeJet את אישורו של משרד התקשורת, הוא משווק בישראל ומחירו לצרכן הוא $1,100 + מע"מ.

המתחרה

למען ההגינות, נזכיר כי מדפסת ALPS דגם MD 4000 מציעה מוצר משולב של מדפסת + סורק BUILT IN (סורק 600 DPI), עם שתי פונקציות במכשיר אחד - הדפסה מקצוענית וסריקה איכותית.

בוא להשתתף בקרבות אויר במלחמת ששת הימים, מלחמת יום כיפור ומבצע שלום הגליל. הצטרף לאלו שהגנו על שמי הארץ וקח חלק במבצעי חיל האויר העתידיים.

מי יודע... אולי ההזנקה הבאה היא עבורך...

- הפעלה פשוטה במיוחד
- הסימולטור כולל תפריט ומשימות בעברית
- גרפיקה יוצאת דופן, מנוע גרפי ייחודי ותצלומי לווין של מדינת ישראל והמזה"ת
- פותח על ידי טייסי חיל האויר
- חיל האויר עומד לרשותך מהמיראז' ועד ה-F16

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים.
להזמנות התקשרו 24 שעות ביממה: 03-5124040

Jane's COMBAT SIMULATIONS

הד ארצי multimedia זה שם המשחק

HEART OF DARKNESS

באנו חושך לגרש

מאת: אור פלג

עצום את עיניך והיסחף אל תוך עולם החלומות "HEART OF DARKNESS", עולם בו כל היצורים אשר רדפו אותך בחלומותיך הדמיוניים קמים לפתע לתחייה, ובכוונתם למנוע ממך להתעורר.

שש שנים חלפו מאז הוכרז לראשונה משחק המחשב HEART OF DARKNESS והסיבה המרכזית לעיכוב הייתה נעוצה ברעיון להפיק סרט הקשור למשחק (שמו של שפילברג נקשר בעניין), רעיון שעיכב את צאתה של ההפקה לשוק. כעת, ניתן להפסיק להעלות השערות, ולאחר עיכוב של שש שנים ומאבק בין שתי חברות שיווק (תחילה חברת VIRGIN הייתה אמורה לשווק את המשחק, וכעת חברת INFOGRAMS), HEART O DARKNESS נמצא סוף סוף של דבר בחנויות.

המשחק מתרחש בעולם הזהה לעולמנו, ובו חי אנדי, ילד רגיל ככל הילדים - המורה שלו שונאת אותו, כלבו מעריץ אותו, והדבר שמפחיד אותו יותר מכל הוא החושך. יום אחד, לאחר שאנדי בורח מבית הספר עם כלבו הנאמן "וויסקי", מתרחש לפתע ליקוי חמה, ו"כוחות החשיכה" חוטפים את כלבו. כדי להציל את ידידו הנאמן יוצא אנדי למסע בו ייאלץ להתמודד מול פחדיו האפלים ביותר בממלכה נסתרת בה חיים שדים, רוחות, מפלצות מטורפות וחברים מוזרים נוספים.

רק אתה יכול לשלוט בגורלו של אנדי, לעצור את כוחות הרשע ובסופו של דבר להתעמת מול "שליט החשיכה" המאיים - במהלך המסע תוכל לטפס, להתנדנד, להתגלגל, לשחות ולהשתמש בכלי נשק שונים כדי לפלס את דרכך בעולם עמוס במבוכים נסתרים, נופים אקזוטיים ואויבים אכזריים ובעצם תוכל להסתובב בין 18 מסכים הפזורים על פני 8 שלבים ענקיים, המאוכלסים על ידי ה"צללים" ו"הנשמות האפלות".

בתחילת המשחק תוכלו לצפות בסרט פתיחה שאורכו כחמש דקות המציג בפניכם את הדמויות ואת סיפור הרקע. בשלב הראשון קיימת אווירה מעט פרה-היסטורית, והמסכים הראשונים בנויים כך שתוכל ללמוד דרכם את השליטה במשחק. במסכים אלה גם תיתקל לראשונה באויביך. אויבים אלה נקראים "צללים" ("SHADOWS"), ולאחר שתיתקל בהם בפעם הראשונה גם תבין את הסיבה לכך. הם מתגנבים אליך בחשאי ונוטים לתקוף בקבוצות. למרבה המזל, עומד לרשותך רובה פלסמה שיכול להתמודד עם מספר אויבים (אך לא עם כולם) ומאוחר יותר במשחק תוכל גם לקבל כלי נשק ו"כוחות" נוספים. אמצעי השליטה במשחק קשים בהתחלה לשימוש ואף עלולים לגרום לתוצאות מתסכלות (כשאתה עומד לדוגמה, בקצה צוק או מחליט לקפוץ), אך לאחר מספר שעות של משחק, הופכים אמצעי השליטה לפשוטים יותר לשימוש. החידות והמלכודות נעות בין קפיצה מצוק אחד לאחר, לבין קפיצה במקום על משטח עד שהוא יתמוטט מהמשקל.

מבחינה ויזואלית ההפקה הזו מוצלחת מאוד ועשתה את שלה. מטרתם של יוצרי המשחק הייתה ליצור גרפיקה טבעית במשחק, הדומה יותר לציור מאשר לגרפיקה עתידנית העולה על המציאות, ולתת לדמויות מראה הדומה לדמויות אנימציה מסרטים מצוירים.

כמו כן, המשחק גם מכיל למעלה מחצי שעה של קטעי אנימציה, כך שגם הקולות והמוסיקה במשחק ניכרים באיכותם גבוהה, ופס-הקול הוקלט על ידי הסימפונית של לונדון עם 55 נגנים. לזכותו של פס-הקול ייאמר שהוא איכותי, אינו מונוטוני ולחלק מהסצינות במשחק ישנה מוסיקה ייחודית, כך שאם מתרחש משהו מיוחד באותה הסצינה, המוסיקה תשתנה בהתאם.

WIZ EXPRESS

בעד: אנימציה וסאונד נפלאים, משחק מאתגר.

נגד: בהתחלה קשה להתרגל לשליטה במשחק.

קהל יעד: חובבי משחקי הפלטפורמה וה-ARCADE. לאלו מכם שזוכרים את המשחקים 'ANOTHE WORLD' ו-"FLASHBACK" נוסיף ונציין רק שהמשחק פותח בידי אותו הצוות שפיתח משחקים אלו.

X-FILES
תיקים באפילה

מאת: ענת סבט

סוף סוף, אחרי ציפייה ממושכת והמתנה של שלוש שנים למשחק, X-Files הגיע גם למחשב ואת התוצאה אפשר להגדיר כסרט שבו הצופה משתף פעולה עם העלילה, הדומה בתכליתה לפרק בסדרה.

העובדות

אחת הסדרות המצליחות והפופולריות כיום בטלוויזיה היא הבסיס למשחק המחשב החדש. כל הקוראים בוודאי מכירים כבר את הסדרה הזו, ולפחות חלקם מתים לדעת אם עליהם לרוץ עכשיו לחנויות ולקנות את שבעת התקליטורים האלה, שמכילים סרטונים באורך מלא אותם פיתחה חברת Fox Interactive.

האמת נמצאת אי־שם

האמת הראשונה וכנראה המאכזבת ביותר של המשחק היא שלאחר הפתיח עם הקרדיטים, מאלדר וסקאלי נעלמים ואין להם עוד זכר. כנראה שחברת Fox לא מצאה לנכון להוציא יותר כסף כדי לצלם את גיליאן אנדרסון ודויד דוכובני בשיטת ה-FMV, אך זוהי השערה בלבד.

וכך, יוצא שהתוצאה היא הופעתם המאוד מצומצמת של מאלדר וסקאלי לאורך המשחק, והם אינם מגלמים את השחקנים הראשיים במשחק, דבר שכנראה יוביל לאכזבה גדולה מצד קהל הצופים.

למעשה, הדמות הראשית במשחק היא זו של הסוכן פדראלי, Craig Willmore, שעובד מחוץ למשרד העבודה של ה-FBI בסיאטל. אתם משחקים מנקודת מבטו של Willmore והעלילה מתחילה בנקודה בה אתם מוצאים עצמכם שותפים עם Skinner (עוזר המנהל), ומחפשים ביחד אחר שני סוכני השטח הטובים ביותר שלו, שנעלמו לאחרונה כאשר היו בוושינגטון לרגל חקירה - כן, ניחשתם נכון, מדובר בפוקס ודנה.

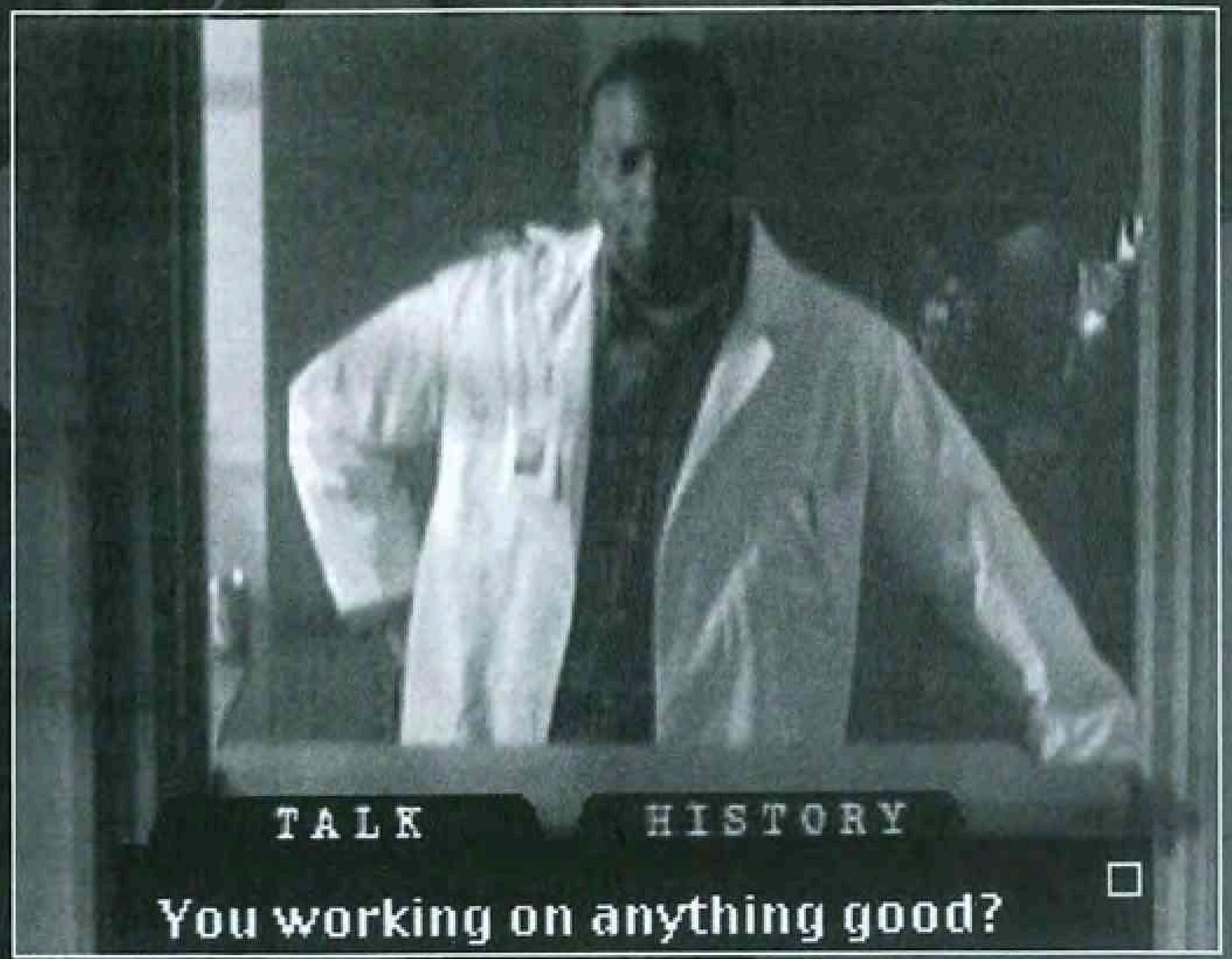
איפשהו (בערך בתקליטור השלישי), Willmore פוגש בשוטרת אשר מעניקה קצת מתח מיני וקצת רוח חיים לעלילה, שעדיין מתמודדת עם התשוקה לשחק את מאלדר או סקאלי.

כלי המשחק

לאחר שמתמקמים ומסתדרים עם האכזבה על חבר השחקנים החדש, הפעולות מתבצעות בקלות יחסית כך שהמנשק הוא למעשה יצירת אומנות, ומכסה סוגים שונים של סגנון משחק בצורה קלה ואינטואיטיבית.

אחד הדברים המהנים יותר הוא השימוש בציוד מתוחכם שמכיל כל מיני פטנטים מעניינים, המצטרפים למכשירים הסטנדרטיים יותר כמו טלפון סלולרי, פורץ מנעולים, תג של ה-FBI, אקדח, ערכ לאיסוף עדויות ועוד. למעשה, אתם יכולים להשתמש במכשירים שמשנים את פספרקטיבת המשחק, כמו הפנס, המשקפת ומשקפת הלילה. אחד המכשירים המעניינים יותר הוא המצלמה הדיגיטלית, שמסוגלת להכיל תמונות מכל מקום במשחק ואלה יכולות לעלות על המחשב שלכם במשרד או בבית.

בנוסף, יש לכם את ה-Newton PDA אשר שומר בצורה אוטומטית רשימות על התקדמות החקירה, וכמו כן גם מכיל רשימת שמות, כתובות וטלפונים של אנשים חשובים כשהפונקציה החיונית ביותר היא מנשק הסיור, שמספק מפות של אזורים שונים בהם תסיירו, וייהפך לאדום כשנגיע לאזור חדש.



אלמנטרי, ווטסון ידידי

לרוע המזל, הנקודות הטובות של ההפקה (משחק טוב של השחקנים, דיאלוגים מעניינים, עלילה מרתקת ומנשק אינטואיטיבי והזק), אינן יכולות לכפר על הנקודות הרעות. החלק הגרוע במשחק X-Files הוא לא רק שמאלדר וסקאלי הינם רק דמויות קטנות, אלא שאין כאן אתגר גדול.

הדיאלוגים, למשל, טובים ככל שיהיו, הם רק עניין של ללחוץ על כל שאלה חדשה ולהקשיב לתשובה המוקלטת עד אשר נגמרות השאלות במלאי (בעצם אי אפשר לומר דבר מה לא נכון או לשנות בדרך קבע את זרימת עלילת המשחק).

האתגר היחידי במשחק הינו איסוף הראיות. אם אינכם משתמשים בשיטת הצ'יטים, הנקראת גם Agent Intuition (למעשה זהו סמל הנמצא בפינה הימנית-עליונה במסך, והוא ניתן תגובות של "מתחמם" או "מתקרר" תוך כדי הליכה במשחק), ואז הצלבת הנתונים מזירות הפשע השונות למציאת רמזים - בהחלט מהווה כאן אתגר (אם לא תסכול).

כמובן שאם תמשיכו ללחוץ על Agent Intuition הוא כבר יישחק את המשחק עבורכם - בהתחלה הוא נותן כמה רמזים כשכמה מהם ויזואליים, אך לאחר כמה

לחיצות, Agent Intuitio המייצג כביכול את האינטואיציה שלכם, יעביר אתכם לאותו המקום בו אתם צריכים לעמוד ויבצע את הפעולה אותה אתם צריכים לבצע. באותה

הזדמנות הוא גם יינקה את אפכם, ייסדר את צווארון החולצה שלכם ויורה לכם לסיים את החלב וללכת לישון בשמונה...

למעשה השימוש בשיטת הצ'יטים יוציא את כל העניין שנשאר מהמשחק. אחרי הכל, ניתן גם להשיג עוד רמזים ממפקח ה-FBI אשר נמצא במשרדי המטה, ובכל עת אפשר להיכנס למשרדו ולבקש את עזרתו, והוא יאמר לכם אם פספסתם דבר מה חשוב באזור שכבר ביקרתם.

האם האמת נמצאת שם?

בסיכומו של דבר, כשמגיעים לעניין העיקרי, ושואלים אם כדאי להשקיע זמן ב-X-Files, נדמה לי שעבור שחקנים מנוסים חוסר האתגר במשחק ייחשב כמתסכל, מבלי לתת תשומת לב בכלל לעלילת המשחק. מעבר לכך, אפילו אוהדים של הסדרה יתאכזבו לגלות שאינם יכולים לשחק את מאלדר או סקאלי בהרפתקה חדשה, וכנראה שהאמת תיאלץ לחכות עוד קצת לפחות עד שהסרט ייצא.

WIZ EXPRESS

בעד

עלילת המשחק מרתקת, מעניינת ודומה בעיקרה לתסריט של פרק טוב.

נגד

העובדה שהדמויות הראשיות אינן מאלדר או סקאלי, והעובדה שחסרים במשחק אתגרים מורידות בהרבה את רמת המשחק, והפוטנציאל שיש למשחק אינו יכול להתממש.

קהל יעד

לאלו מכם שאוהבים משחקי הרפתקאות, קצת אתגרים והרבה עלילה.

WIZ
90
גיליון
הוגו
הרפתקאות הוגו החדשות!
BUG
MULTISYSTEM

המדריך המלא למאיצי תלת ממד

מאת: ערן פולוסצקי

משחקים שעובדים בתלת ממד הם לא דבר חדש, והם נמצאים איתנו כבר די הרבה זמן. אם כך, איך זה שרק עכשיו הגענו למצב שבו כמעט כל משחק מכל ז'אנר ממליץ על מאיץ שכזה (ולעתים מחייב מאיץ שכזה)?

התשובה פשוטה וחד משמעית - המנועים הגרפיים השתכללו, רמת המשחקים השתפרה מאוד (QUAKE 2, UNREAL וכו'), ואם אנחנו רוצים שהמשחקים החדשים יפעלו אצלנו כמו שצריך אנחנו פשוט חייבים מאיץ תלת ממד. למעשה, חלק מהמשחקים יעבדו גם אם יש לנו מערכת חזקה ואין לנו מאיץ, אבל המשחק יהיה בדרך כלל הרבה פחות מרשים מבחינה גרפית, ואנחנו הרי רוצים ליהנות כמה שיותר ולקבל תמורה נאותה לכספנו...

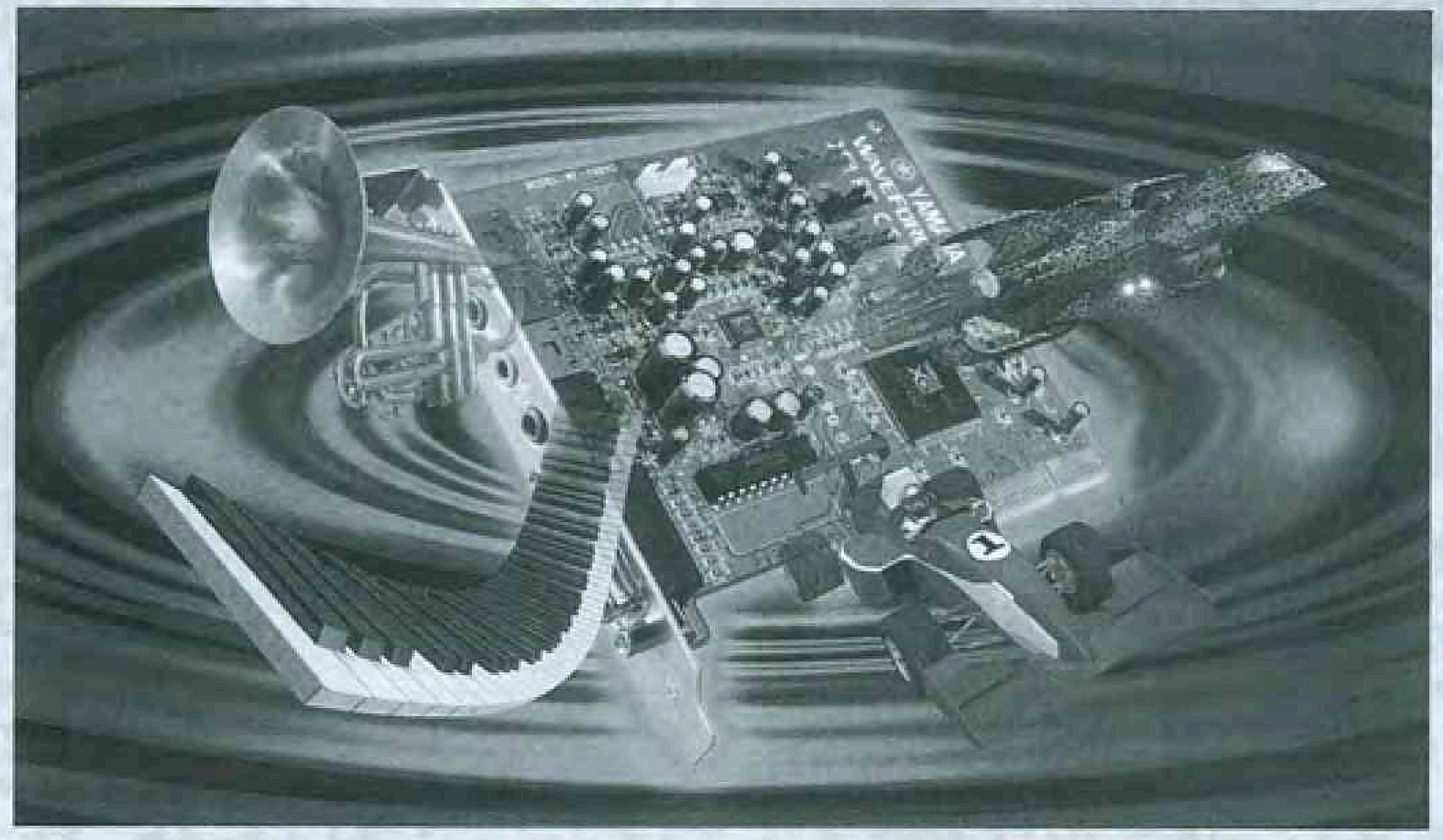
דוקטור, מה עושים?

ובכן, כעת כשהבנו למה אנחנו צריכים מאיץ, השאלה היא איזה מאיץ הכי שווה ומה כדאי לקנות... ובכן, שאלה זו אינה פשוטה כלל וכלל והתשובה תלויה בסוג המחשב שלנו (עוצמת המעבד, תמיכה ב-AGP, כמות הזיכרון וכו') ובכמות הכסף העומדת לרשותנו.

בעיה נוספת היא שכל משחק תומך בסטנדרט אחר של תלת ממד, וייתכן שנקנה מאיץ משוכלל ויקר שפשוט לא יתמוך במשחק מסוים שאנו ממש אוהבים...

בעיה, לא?

ובכן, הפתרון הפשוט ביותר הוא להחליט איזה משחקים אנחנו רוצים לקנות בעתיד הקרוב, לבדוק באיזה סטנדרט הם תומכים ואז להחליט איזה מאיץ הכי כדאי לנו לקנות כדי שיתמוך ברוב המשחקים.



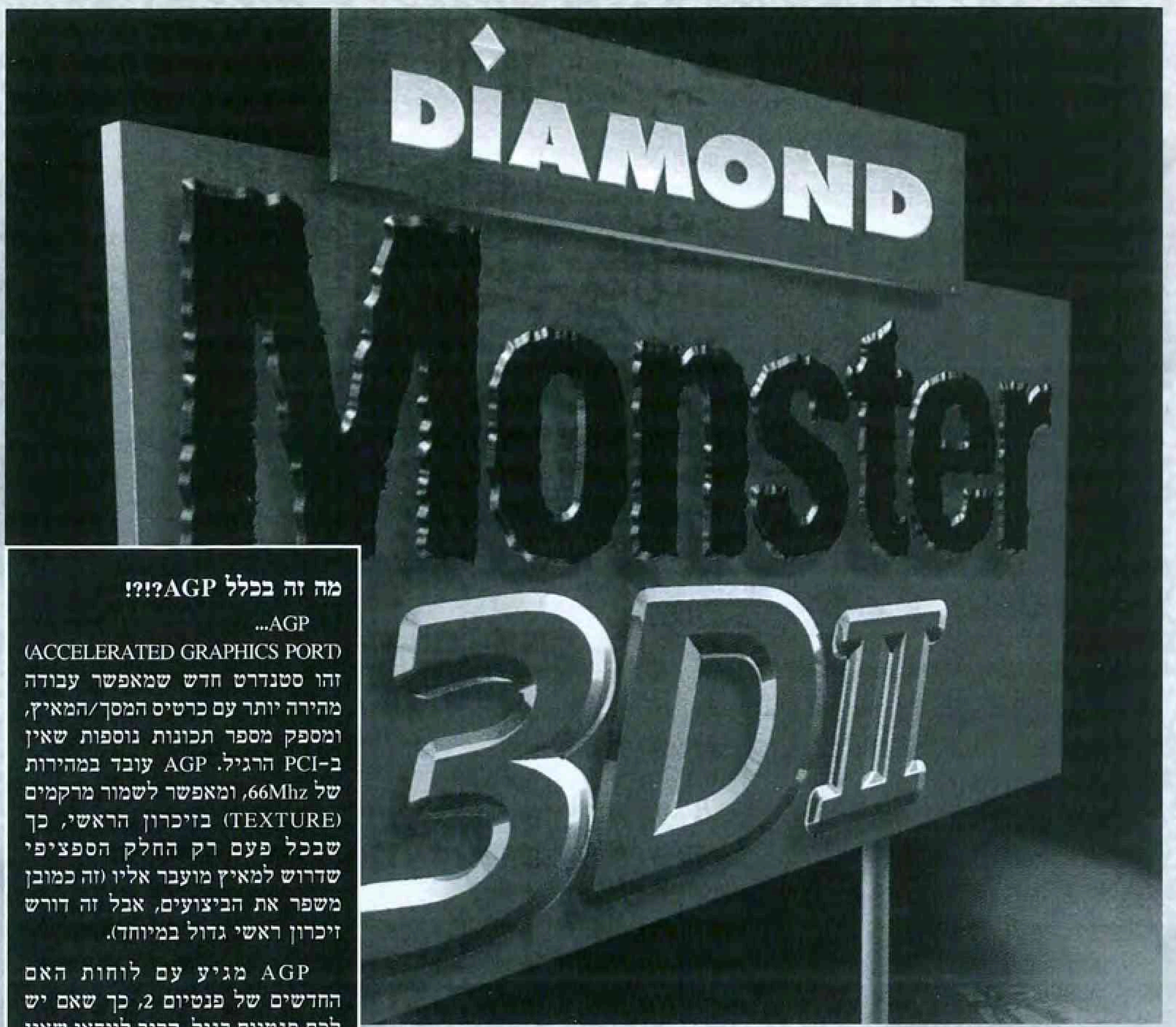
פתרון קצת יותר חכם יהיה נעוץ בשימוש במאיץ שלנו גם דרך המנשק של Windows 95 שנקרא DIRECTX/DIRECT 3D. וכך, רוב המשחקים יוכלו להשתמש במאיץ שלנו, גם אם זה אומר שהם יפעלו קצת פחות טוב.

עובדה נוספת שיכולה לעזור היא שאחד הסטנדרטים בשם 3DFX (שמשמש כשבב ה-VOODOO) הוא הנפוץ ביותר כיום, והמון משחקים עובדים איתו. אמנם יש סטנדרטים אחרים שטובים כמוהו ועולים פחות, אבל הם נתמכים על ידי פחות משחקים.

המעבד כן קובע

מכיוון שעוצמת המעבד משפיעה מאוד במאיצים שונים, עלינו לבחור מאיץ לפי מהירות המעבד שלנו, והשורה התחתונה היא שאם אנחנו מחפשים מאיץ למערכת פנטיום ממוצעת ואנו רוצים מקסימום תמיכה של משחקים, הבחירה הטובה ביותר היא של מאיץ שעובד עם שבב של 3DFX (לפי כמות הכסף שעומדת לרשותנו).

לעומת זאת, אם יש לנו מחשב שתומך ב-AGP או אם אנחנו עומדים לשדרג את המחשב שלנו לפנטיום 2 עם לוח אם שתומך ב-AGP, כדאי לחשוב על מאיץ מתאים. אמנם זה לא יישפר את ביצועי המאיץ בצורה דרסטית, אבל זה עדיין ישפר במידה מסוימת את הביצועים, יאפשר למשחקים לשמור נתונים נוספים בזיכרון הראשי (AGP TEXTURING) ונוסף על כך, יפנה לנו מקום לעוד כרטיס הרחבה של PCI (שימושי למי שנאבק עם מודם, כרטיס רשת, בקר SCSI, כרטיס מסך וכו' ביחד...).



מה זה בכלל AGP?!?!

AGP...
(ACCELERATED GRAPHICS PORT)
זהו סטנדרט חדש שמאפשר עבודה מהירה יותר עם כרטיס המסך/המאיץ, ומספק מספר תכונות נוספות שאין ב-PCI הרגיל. AGP עובד במהירות של 66Mhz, ומאפשר לשמור מרקמים (TEXTURE) בזיכרון הראשי, כך שבכל פעם רק החלק הספציפי שדרוש למאיץ מועבר אליו (זה כמובן משפר את הביצועים, אבל זה דורש זיכרון ראשי גדול במיוחד).

AGP מגיע עם לוחות האם החדשים של פנטיום 2, כך שאם יש לכם פנטיום רגיל, קרוב לוודאי שאין לכם תמיכה ב-AGP. שימו לב שלא כל השבבים של המאיצים עובדים עם AGP באותה צורה!

חלק מהשבבים לא משתמשים בכלל ביתרונות של AGP, ומשתמשים בו כאילו הוא היה סתם יציאת PCI (לדוגמה: VOODOO 2) וחלק אחר של השבבים משתמשים ביכולת לשמור מרקמים בזיכרון הראשי אבל לא מנצלים את מלוא מהירות ה-AGP (לדוגמה: RIVA 128). כמובן שיש את השבבים שמשתמשים במלוא יכולת ה-AGP וביניהם נציין את INTEL740 ו-ATI RAGE PRO.

אילו מאיצים תומכים ב-AGP?

השבב של INTEL שנמצא במאיץ של REAL3D STARFIGHTER AGP נותן תמיכה מלאה ב-APG, ותמיכה חלקית קיימת ב-STB VELOCITY 128 שמשתמש בשבב של RIVA 128. הכרטיס של CREATIVE 3D BLASTER VOODOO 2, שמשתמש בשבב של 3DFX VOODOO 2 נותן לנו תמיכה חלקית עוד יותר, כך שלמרות הביצועים המעולים של הכרטיס הזה הוא משתמש ב-AGP רק כתחליף ל-PCI, והוא אינו מנצל את האפשרויות המתקדמות שמציע AGP.

כדי לחסוך מכם בירורים ובלאגן, החלטנו לסקור ארבעה מאיצים שכל אחד מהם מתאים לנישה מסוימת, ואנו מקווים שלפחות אחד מהם יתאים לשיקולים שלכם. המאיצים נבדקו במספר תוכנות שמשמשות להערכה של יכולת עיבוד תלת ממדית וכן במספר משחקים.

מכיוון שעוצמת המעבד משפיעה על הביצועים הכלליים, המאיצים נבדקו בשתי מערכות - מערכת אחת של פנטיום 2 במהירות 333 Mhz עם 96Mb של זיכרון ראשי (AGP דורש המון זיכרון ראשי) ומערכת שנייה של פנטיום 166MMX עם 64Mb של זיכרון ראשי. כמו כן, בתוך הסקירה של כל אחד מהכרטיסים הכנסנו שקלול של התוצאות לגבי כל אחת מהמערכות. שקלול זה נקרא "ביצועים", הוא מתחלק לשניים (עבור כל אחת מהמערכות) והערכים שלו נעים בסולם שנע מ-10 עד 20.

המשך בעמוד 46...

DESCENT FREESPACE

מאת: דוד זילברשטיין

מבית היוצר של DESCENT מגיע DESCENT FREESPACE, העוזב את המערות והכוכים התת־קרקעיים אל החלל והחלליות. מבחינת מנוע המשחק הפיסי הוא מוצלח לפחות כמו WING COMMANDER PROPHECY, אך השאלה היא אם יש לו את מה שצריך כדי להפוך להיות משחק נערץ שנחכה להמשכיו?

תמיד אהבתי סימולטורים בחלל. את כולם. ביניהם WING COMMANDER כמובן, PRIVATEER, STAR-TREK, RENEGADE ואחרים. תמיד היה מופלא בעיניי, שמשחקים רבים כל כך מציעים פתרונות שונים לשאלה כיצד ייראה העתיד ה"חללי" של האנושות. אחרי הכל, יש משהו קסום ברעיון שתוכניתנים יושבים ומכינים מנוע פיסיקלי, כמו זה של סימולטור טיסה או מירוץ מכוניות עם היכולות לחשב תנועה בחלל בשלושה ממדים, ולאחר מכן עוד יושבים ומתכננים חלליות ואסטרטגיות קרב.

לכל משחק יש דרך אחרת לנצל את הרעיון התיאורטי להלוטין של "על-חלל" (או HYPERSPACE) וכיצד הוא מעביר אותנו מרחקים גדולים ביקום. כמו כן, תמיד ריתק אותי לדעת, כיצד ייראה העתיד האנושי/תרבותי שלנו בתקופה הזו בעיני האנשים השונים.

זו הייתה הסיבה ששמחתי מאוד לשמוע על

יציאתו של DESCENT FREESPACE, שכן עוד סימולטור חלל, לא יכול להיות רע.

מה יש לנו

כמו כל משחק סטנדרטי בתחום הסימולציה, DESCENT FREESPACE מאפשר לנו לשחק CAMPAIGN, משימה או משחק רב-משתתפים (MULTIPLAYER), כשה-CAMPAIGN הוא העניין העיקרי. מנשק התפריטים נחמד וידידותי ומזכיר במעט את זה של סדרת משחקי X-WING - אנו רואים תמונה של בסיס החלל שלנו, כל דלת בו מובילה לחדר אחר ולאובייקט אחר של המשימה. דלת המגורים מפעילה את תפריט בחירת הדמויות, דלת ההאנגר מובילה לתפריט בחירת החללית, מחדר התדרוך מקבלים משימות ומשער הבסיס יוצאים אליהן.

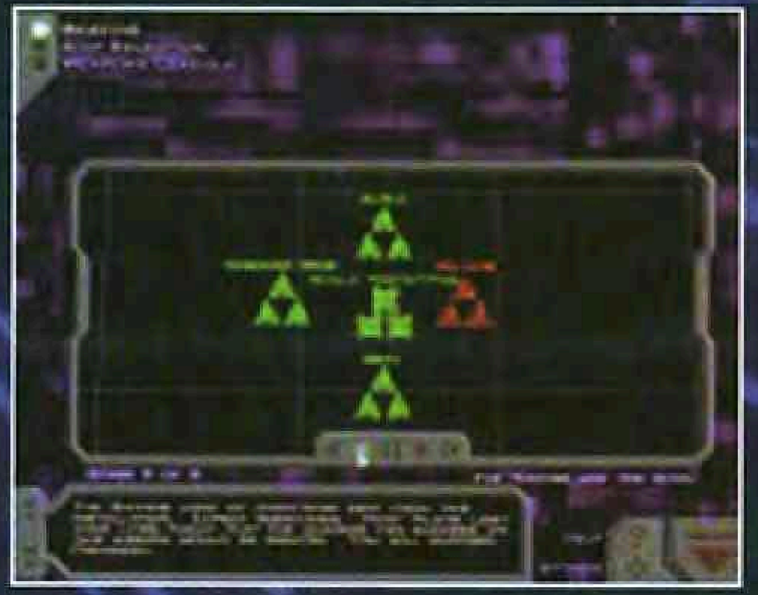
דגש על האדם הקטן

שוב כמו ב-X-WING, גם כאן אנו יכולים ליצור טייסים, ולכל אחד תיק דרגות וצל"שים מרשים המתמלא במהלך המשחק. העניין הזה, אגב, מאוד נחמד במשחקי MULTIPLAYER כשבמקום לדעת שמולך יריב אלמוני בעל שם זה או אחר, אתה רואה שהוא שועל קרבות ותיק ומצולק, בעל אותות, דרגות ועיטורים.

בהקשר זה נספר שאחד הדברים היותר מוצלחים ומקוריים ב-FREESPACE הוא העובדה שניתן לסרוק או לצייר תמונה ולהכניס אותה למשחק כתמונת השחקן שלנו.

ביטול האדם הקטן

למרבה הצער, עלילת FREESPACE מתעלמת לחלוטין מקיומנו. ראשית, אין קטעי וידאו המניעים את העלילה, פינוק שאנו רגילים אליו משלושת משחקי WING COMMANDER האחרונים, ולדמות שלנו אין כל תפקיד מחוץ לסצינות הטיסה.



בפועל אנו מקבלים משימות בתדרוך וממלאים אותן בהצלחה או בכישלון והעלילה לינארית ופורסת את המשחק משימה משימה. אין לנו יכולת להתערב ובאופן אישי הרגשתי כאילו מנסים לומר לנו "חבר'ה, זהו סימולטור חלל קרבי נטו. מי שבא, בא בשביל לטוס ולהילחם. את כל סיפורי הסבתא והעלילות

החלל הגדול

המורכבות נא להשאיר בבית".

בעיני מהווה הדבר חיסרון גדול וקשה לשמור עניין במשחק, בעיקר במשימות קשות שאנו מנסים לעבור שוב ושוב. חיסרון נוסף הוא התדרוכים הארוכים, שאינם כוללים קטעי וידאו או קול, ועלינו לקרוא שורות על גבי שורות של טקסט אינסופי כדי להיכנס לתמונה. בחלק גדול מהמשימות פשוט דילגתי על התדרוך, זרקתי את עצמי למים, והתקפתי את הרעים מה שהתברר כקצת חסר טעם.

עם זאת, FREESPACE הוא מוצר טוב ויש לו מספר יתרונות חשובים.

מרחב

DESCENT FREESPACE הוא גדול במלוא מובן המילה. החללית שלנו היא פצפונת, לעומת חלליות האם, תחנות החלל והלוויינים שבסביבה. למעשה, היכולת שלנו לתמרן, להשפיע ולהתקיף עצמים גדולים כל כך, מעוררת התפעלות ושמה בצד את חלליות האם הענקיות שהכרנו ב-WING COMMANDER.

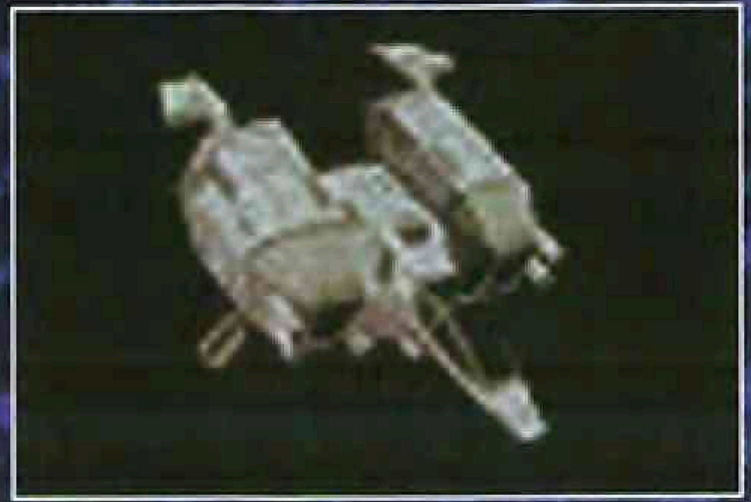
תא הטייס

תא הטייס (COCKPIT) ב-FREESPACE מומחש בתצוגה עילית (HUD) בלבד. כך אנו רואים יותר מהמתרחש על המרקע וזה מקל על מנוע המשחק להיות מהיר יותר (מי שבקיא בשליטה ב-WING COMMANDER יצטרך להתרגל לשינויים בכפתורים, אך מעבר לזה הכל די דומה).

הדברים הטובים באמת

כמובן שהמנוע הגרפי מדהים. קשה היה להאמין שבטכנולוגיה הקיימת נצליח לראות משחק חלל עם מנוע גרפי יפה יותר משל WING COMMANDER PROPHECY אך זה קרה. החלליות מורכבות מיותר פוליגונים, מה שגורם להן להיראות חלקות ואירודינמיות, בעיקר תחת האצת כרטיס תלת ממד, והפיצוצים והבערות של מנועים וטילים נראים הכי טוב שאפשר על גבי מסך PC.

התמיכה בג'ויסטיק FORCEFEEDBACK מרשימה אף היא, וקשה לתאר את ההרגשה של הפעלת המבער האחורי (AFTERBURNER) ותחושת הרעד בידיים או הקושי בכיוון החללית אל היעד כי הג'ויסטיק רועד מספיגת ירי האויב. עוד עיקרון יפה הוא ה"סחרור", תופעה אליה נכנסים כשמתקרבים יותר מדיי אל מנוע של חללית אחרת, ומה שמחזק עוד יותר את החוויה הוא הקול המוקלט שמבשר לנו על טילים נעולים, הערות אזהרה וכו'.



סיכום

מי שמחפש משחק עשיר וחווייתי המסתובב סביב עלילת מלחמת חלל, אולי כדאי שייחכה בסבלנות למשחק אחר. אין קטעי ביניים בין משימה למשימה, רק תדרוכים ומשימות, תדרוכים ומשימות, שוב ושוב.

לעומת זאת, בתוך המשימה עצמה זה משהו אחר לגמרי. כל אוהבי BABYLON 5 או כל סרט או סדרת חלל אחרת כמו גם אנשי אקשן וסימולטורים, ייהנו ממנוע גרפי עוצר נשימה המושתת על מנוע פיזיקלי מורכב ומתוחכם שמספק את הדבר הכי קרוב לקרב חלל שיש לנו כיום.

WIZ EXPRESS

בעד:

גרפיקה מעולה, מנוע פיזי מצוין, אקשן נפלא, רמות קושי גבוהות ותמיכה ב-FORCEFEEDBACK.

נגד:

עלילה חלשה, תדרוכים מייגעים, משימות שחוזרות על עצמן וחוסר בקטעי ביניים.

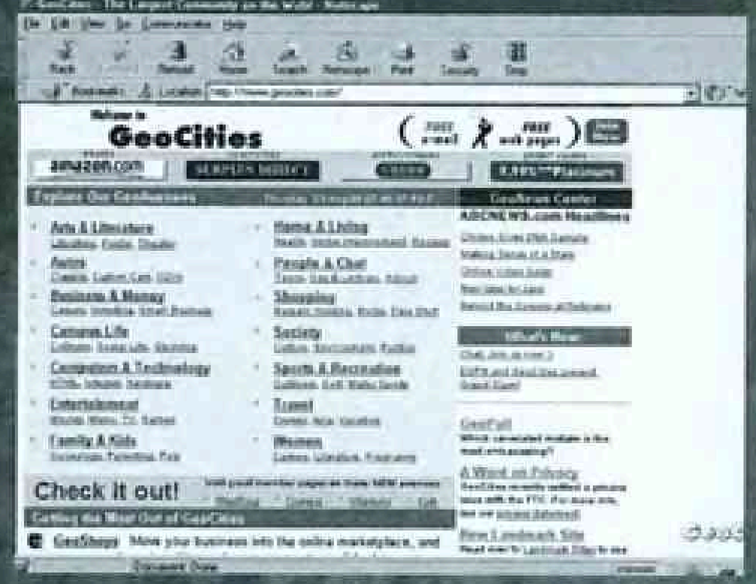
קהל יעד:

אוהבי סימולטורים, אוהבי קרבות חלל ומיליטנטיים בנשמה.

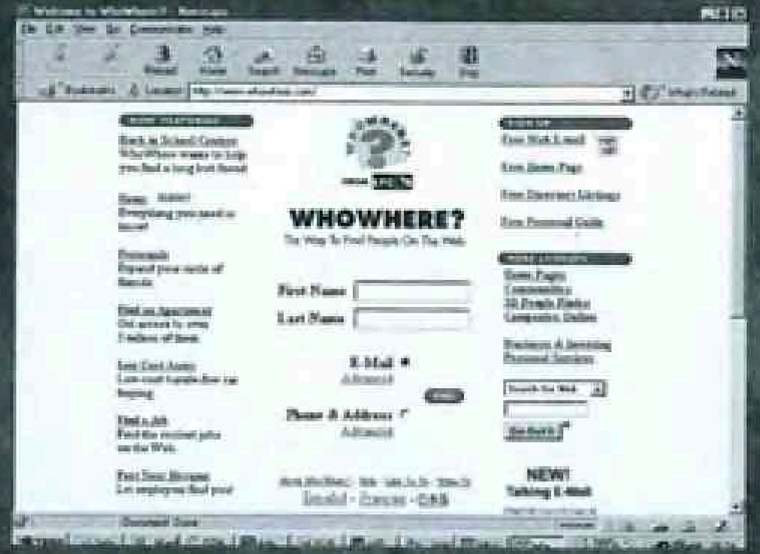
חדשות אינטרנט

Geocities מצליחה בבורסה

ככל שעובר הזמן אנו מתבשרים על עוד ועוד חברות WEB שעושות עסקים יפים. Geocities, חברה שהתפתחה ממתן שירותי אירוח לאתרים פרטיים גדלה, ולאחרונה



הונפקה לבורסה האמריקנית. כבר ביום המסחר הראשון, זינקה המנייה של Geocities והכפילה את עצמה, וכל זאת למרות המידע שנתה הרווחים בתחום זה נמוך למדיי.



Lycos קונים את WhoWhere

חברת Lycos, אחת ממנועי החיפוש הגדולים ביותר ברשת, הודיעה על רכישת WhoWhere, חברת שירותי רשת גדולה בסכום של 133 מיליוני דולרים.

הרכישה הזו היא צעד נוסף של החברה בדרכה להגדיל את קהל המשתמשים ולשפר את מצבה כמוקד גדול לגולשי הרשת. כעת, חברת Lycos היא הבעלים והיא מאפשרת גישה לאתרים רבים וגדולים אחרים, כגון: mailcity.com, angelfire.com, tripod.com, whowhere.com ועוד.

על פי ההערכות תגדיל הרכישה באופן משמעותי את מספר המשתמשים אשר יגיעו אל האתר ואת משך זמן ביקורם - אתר whowehre.com מספק שירותי אירוח, דואר, מודעות מסווגות ושירותי איתור, ונותן שירותים לכ-9.3 מיליוני משתמשים רשומים.

Excite בונה קהילה

לאחרונה שיגרה חברת Excite (http://www.excite.com) מערכת חדשה אשר

אמורה ליצור קהילה וירטואלית תחת חסותה. המערכת תאפשר למשתמשים ליצור סביבה חברה ייחודית לנושאים המעניינים אותם באופן אישי.

כמו כן, המערכת תאפשר לחברים בכל קהילה ליצור קשרים ביניהם, לייצר אלבום תמונות משותף, לקיים דיונים והיא תכלול גם מערכת שיחות פרטית. מעבר לכך, יוכלו אנשי הקהילה להזמין אחרים להצטרף אליה ולאתרים שלה, ולשמור על סימני אזהרה לאנשים שאינם מתכוונים להגיע למקומות האלו.

Netscape עודכנה שוב

חברת Netscape הוציאה גרסה נוספת ל-Communicator שלה, גרסה 4.06. בחברה קוראים לגרסה הזו "גרסת תחזוקה" אך מקורות יודעי דבר אומרים כי היא בעצם מאפשרת הצצה קטנה לגרסה הבאה של הדפדפן, גרסת 4.5 (את גרסת האלפא של 4.5 אפשר להוריד כבר זמן רב מאתר החברה).

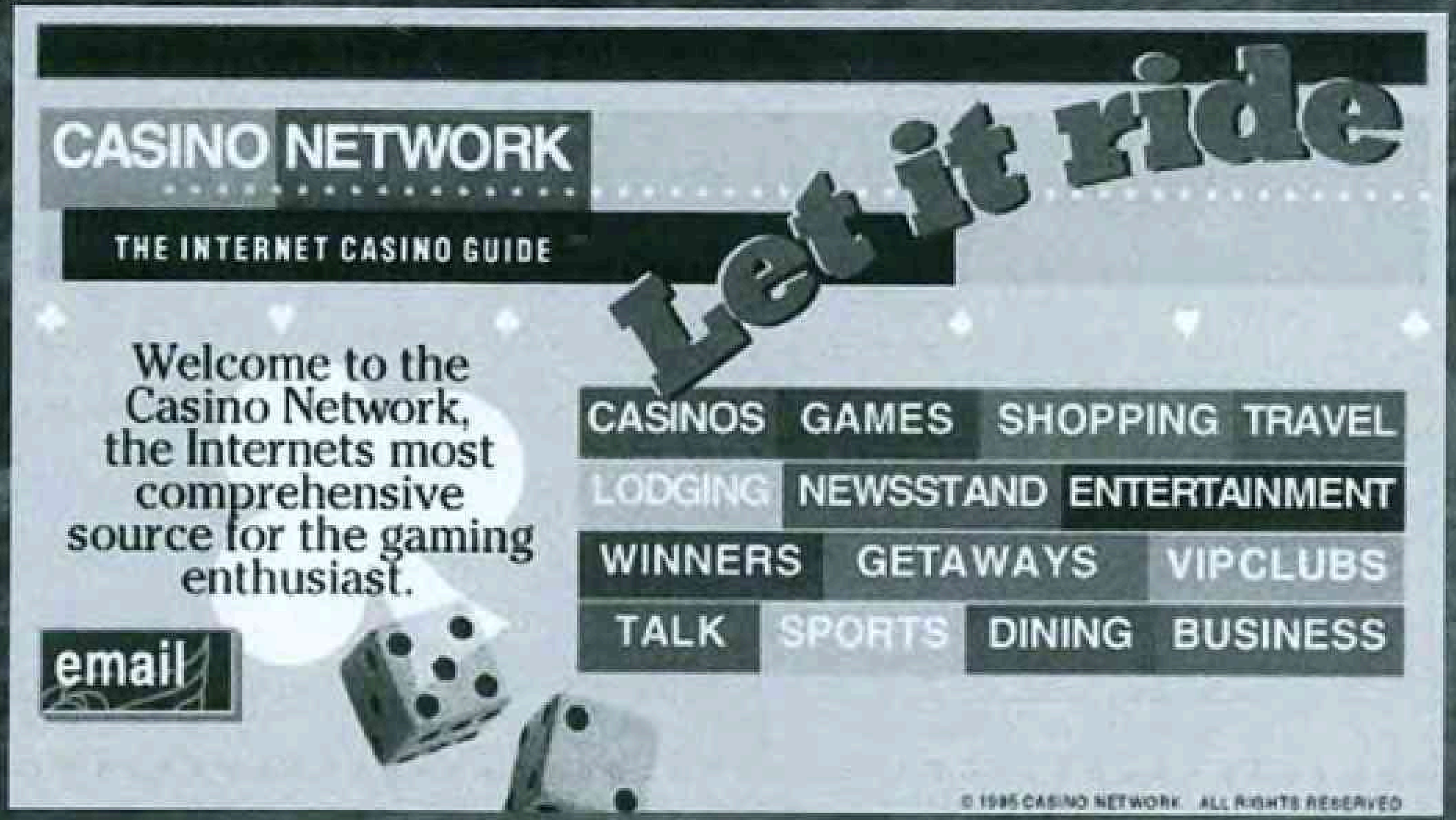
גרסת 4.06 כוללת רבות מהתכונות שיהיה ב-4.5 - אלו מתאימות את עצמן למה שנקרא מקלדת אינטרנט, ומשלבות תכונות רבות הקשורות באתר המרכזי (netcenter).

תפיסת קזינו אינטרנטי

פשיטה של רשויות החוק הפדרליות של ארצות הברית חיסלה לאחרונה מספר חברות אשר עסקו בהימורים באינטרנט.

עיקר סעיפי האישום שיוגשו על ידי התובע הכללי של ניו-יורק מתרכזים ברמאות ובפעילות בלתי חוקית, ומבוססים על ממצאי חקירת הרשויות לפיהם רימתה החברה מאות משתמשים בסכום כולל של כ-2 מיליוני דולרים.

עוד יצוין כי הימורים באינטרנט הפכו לנושא בעל קנה מידה עולמי והוא מדגיש את הבעיות הקיימות בשליטה במדיום שהוא למעשה חסר גבולות, כשנושא ההימורים הינו אחד התוספות לחוקים המגבילים שבכוונת הממשל האמריקני לחוקק בזמן הקרוב.



האתרים הפופולריים של החודש

מיקום	שם אתר
.1	yahoo.com
.2	netscape.com
.3	aol.com
.4	excite.com
.5	microsoft.com
.6	geocities.com
.7	infoseek.com
.8	lycos.com
.9	msn.com
.10	altavista.com
.11	tripod.com
.12	zdnet.com
.13	switchboard.com
.14	pathfinder.com
.15	icq.com

האתרים הפופולריים ביותר החודש בין בני הנוער

מיקום	שם אתר
.1	yahoo.com
.2	geocities.com
.3	netscape.com
.4	angelfire.com
.5	infoseek.com
.6	titanicmovie.com
.7	excite.com
.8	icq.com
.9	microsoft.com
.10	sony online
.11	tripod.com
.12	hotmail.com
.13	lycos.com
.14	webcrawler.com
.15	disney online

פתיתים

- השלטונות האמריקניים מכינים תביעה משפטית כנגד חברת geocities בטענה שזו אינה מגלה למנוייה את השימוש האמיתי למידע שהיא אוספת מהם. בחברה מכחישים!
- חברת SUN הודיעה כי יציאת הגרסה הסופית של J.D.K 1.2 נדחית שוב, כנראה למשך החודשים הקרובים. מקורבים לחברה חלוקים ביחס לעיכוב הנוכחי ויציאת ערכת הפיתוח החדשה מתוכננת לסוף השנה הנוכחית.

אתר החודש

ספסל - מידע וסטטיסטיקה על כדורסל ישראלי

איך שלא נסתכל על זה - הכדורסל הוא הספורט הייצוגי המוביל של ישראל. אם כך, אין זה מן הנמנע שנמצא אתר איכותי ושימושי העוסק בספורט זה.

אתר הכדורסל הישראלי - ספסל - מחולק למספר מוקדים עיקריים ביניהם ניתן למצוא חדשות, סטטיסטיקה, משחקים, שחקנים, קבוצות מן היסטוריה ועוד.

בדף הפתיחה של האתר ניתן למצוא עדכונים יומיים של חדשות מעולם הכדורסל הישראלי הכוללות העברות,

תוצאות משחקים מהליגה הישראלית וממשחקי הקבוצות הישראליות בליגה האירופית, תוצאות משחקי אימון או כל ידיעה אחרת מהתחום.

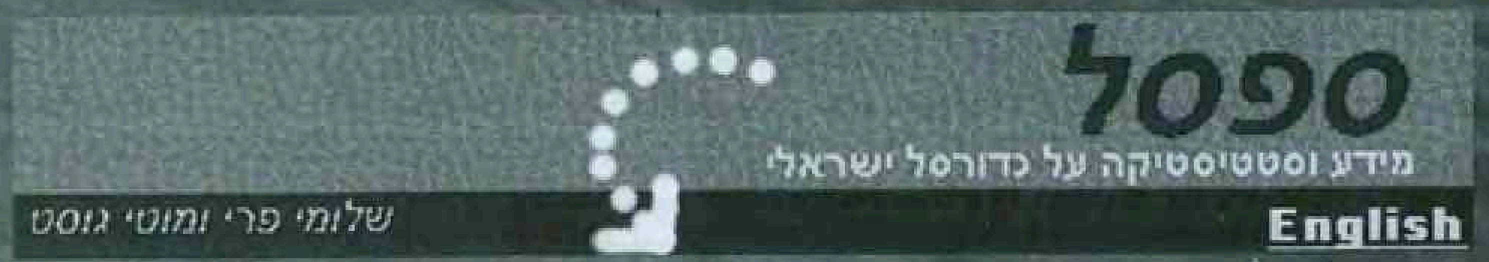
באזור הסטטיסטיקה ניתן למצוא את מלכי הליגה קרי מלך הסלים, מלך הריבאונד וכו', והסטטיסטיקות הקבוצתיות כוללות את קבוצות ההגנה הטובה ביותר, ההתקפה הטובה ביותר, איבודי כדור, חטיפות, אחוזים מהעונשין וכו'.

כמו כן, ניתן למצוא באתר רשימה של כל שחקני הליגה, כאשר לכולם גם מוקדש דף פרטי הכולל פרטים על השחקן, כגון: גובה, תאריך לידה, תפקיד במגרש, ציוני דרך בקריירה וסטטיסטיקות משנים עברו, כולל נתונים מליגות זרות באירופה או בארצות הברית.

אחד האזורים המעניינים הוא החלק המוקדש לקבוצות. כאן ניתן ללמוד על הקבוצות השונות בליגה, על מצבה הנוכחי ועל ההיסטוריה של כל קבוצה וקבוצה. הידעתם כי מכבי תל אביב שיחקה 978 משחקי ליגה מאז הקמתה וניצחה 904 מהם ב-92 אחוזי הצלחה בליגה - הישג מדהים לכל הדעות. מלבד זאת נמצא כאן קישור לאתר המועדון באינטרנט וגם אליו שווה להיכנס.

בין יתר חלקי האתר ניתן למצוא אזור קישורים מסודר ביותר המקשר אותנו לכל האתרים שיש להם נגיעה לכדורסל הישראלי. ביניהם ניתן למצוא את האתרים של הקבוצות הישראליות בליגה, אתרי ספורט ישראליים בכלל, אתרים פרטיים על שחקנים בארץ, אתרים של הטורנירים השונים באירופה (גביע המחזיקות, גביע קוראץ'), אתרים של קבוצות הליגה האירופית ואתרים של קבוצות יריבות שונות במפעלים השונים.

כתובת האתר: http://www.safsal.co.il



הכל דיבורים
מי משוחח ב-WEB

מאת: עמית חסון-אלוני

חדר שיחות ב־On-Line יכול לתת תחושה אמיתית של אינטראקטיביות באתר אינטרנט. הפעם נדון באפשרויות השונות הקיימות לשימוש בחדרי שיחות באתרי אינטרנט, ומאוחר יותר נלמד כיצד להוסיף חדר שיחות שכזה לאתר האינטרנט שלנו.

יותר ויותר אתרים ב-WEB מוסיפים את האפשרות של ניהול שיחות כחלק מהשירותים שהם נותנים לגולשים, כל כך הרבה עד כי נדמה שחדרים אלו הפכו למגיפה מיותרת כי רובם פשוט ריקים ואין בהם אפילו אדם אחד שניתן לנהל עימו שיחה הגונה. למרות זאת, נציג את הטכניקות השונות בהן ניתן להוסיף זאת לאתר ה-WEB שלנו.

האינטראקטיביות של אתר שיחות המנוהל היטב יכולה להוות מוקד משיכה חזק לגולשים, לרכז סביבה קהל קבוע של מבקרים ובכך ליצור קהילה וירטואלית ולא רק לשמש כמוקד מידע בלבד.

ההתחברות למוקדי שיחות אלו יכולה להועיל גם לאתרים קטנים כמו האתר הפרטי שלך, ולמען האמת הוספה של חדר שיחות כזה יכולה להיות פעולה פשוטה באופן מפתיע.

מהו חדר שיחות?

חדר שיחות ב-On-Line הוא אחד השירותים הוותיקים ביותר שהיו קיימים במחשבים משותפים (מערכות מחשב גדולות אשר מספר אנשים משתמשים בהן בו-זמנית דרך מסופים), וברגע שיש לך מספר משתמשים באותו מחשב או מספר מחשבים המחוברים לאותה רשת - הם יכולים לרצות לנהל שיחה אחד עם השני.

בשנות ה-70 כל מערכת UNIX באה עם תוכנה הנקראת Talk אשר אפשרה לכל שני משתמשים המחוברים למערכת לנהל שיחה מעל גבי המחשב, וכל מה שהקליד משתמש אחד הופיע אצל השני ולהיפך. עם הזמן, הפכה התוכנה הזו לחלק אינטגרלי גם במערכות גדולות יותר כמו ה-mainframe לדוגמה.

כאשר הוקמה ARPANET, הרשת המקדימה לאינטרנט של היום, אפליקציות השיחות היו מהדברים הראשונים שנוצרו, יחד עם יישומי הדואר האלקטרוני, ה-Telnet וה-FTP. תוכנות אלו היו בתחילה מיועדות לשיחה של אחד מול אחד ולמעשה שיחות מרובות משתתפים כמעט ולא היו קיימות באינטרנט עד ל-1988, אז הוצג ה-Internet Relay Chat (זהו ה-IRC שפותח במקורו על ידי מתכנת פינלנדי).

ה-IRC תוכננה בסך הכל להיות תוכנה מחליפה לתוכנת ה-Talk המיושנת, אך תוך זמן קצר הפכה להרבה יותר מזה - זוהי מערכת לשיחות מרובות משתמשים, שבה יכולים המשתמשים לשוחח בערוצים שונים (או חדרים שונים) בנושאים שונים ואף לשוחח בפרטיות בינם לבין עצמם.

נותני שירותי מחשב כגון ה-BBS-ים הקדומים או רשתות כמו AOL ו-CompuServe הבינו עם הזמן את הפוטנציאל הטמון בשיחות מרובות משתמשים. מעבר לכך, הופיעו מערכות שונות לשיחות בין משתמשים, כך שאזורי השיחות של נותני השירות הגדולים (כדוגמת AOL) הפכו לגדולים ומסובכים כל כך, כך שאי אפשר עדיין להקים מערכות זהות ב-WEB.

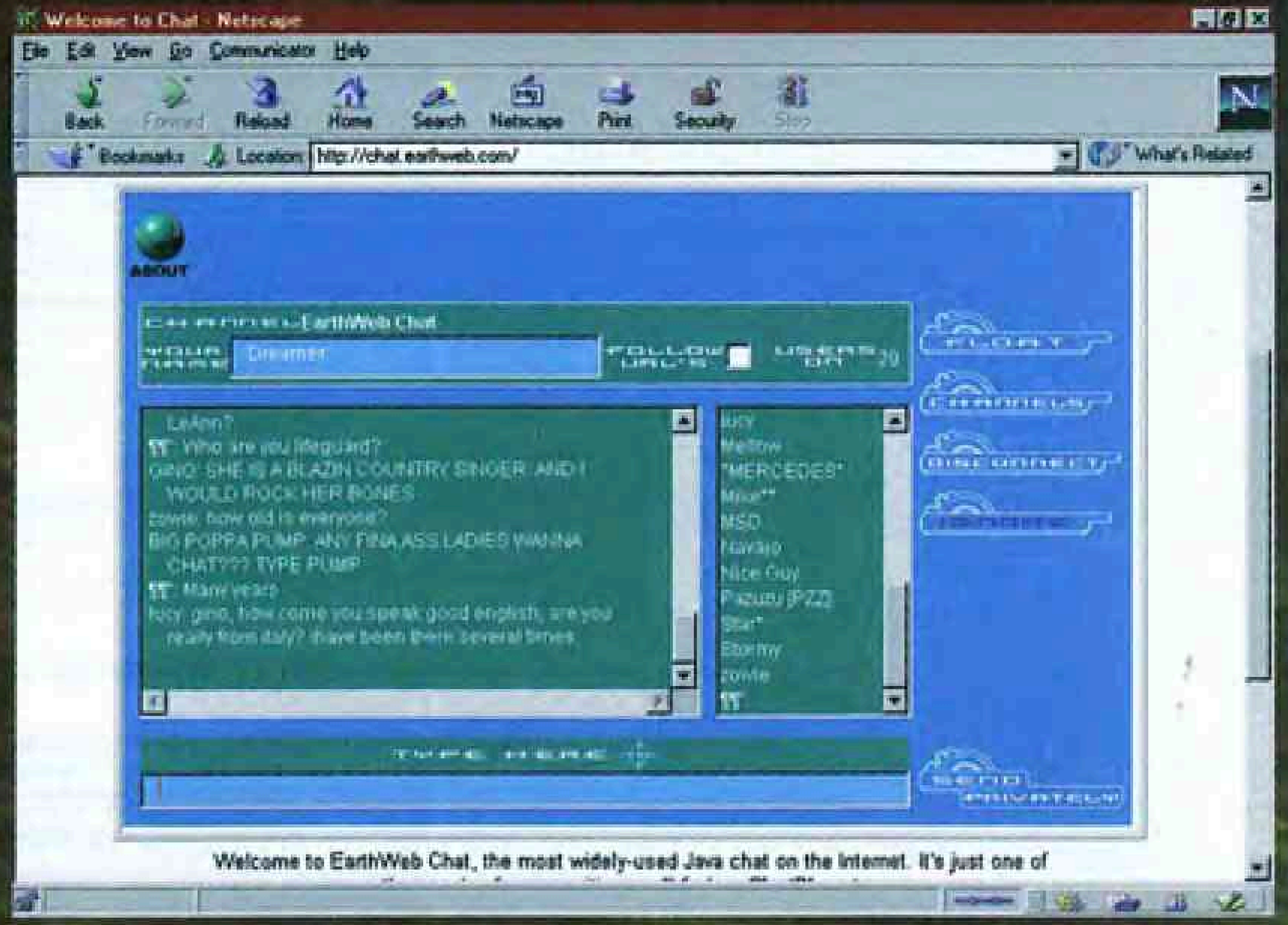
עד לאחרונה ניהול שיחות דרך אתרי WEB היה מסובך, מלא בטעויות ושגיאות והיווה חוויה לא מספקת במיוחד. אך כיום מספקים רבים מהאתרים כלים חדשים ומשופרים יותר לניהול שיחות, ובפועל בונה האתרים יכול להוסיף מעט יותר אינטראקטיביות לאתר שלו.

הבסיס

ישנן מספר לא קטן של מערכות שיחות ל-WEB המסתובבות בשטח. חלקן מספקות קישור לשיחה בין שני אנשים הנמצאים באתר בו-זמנית, חלקן יוצרות חדר שיחות יחיד בו יכולים כל באי האתר לשוחח ואחרות מספקות מערכת שלמה דמויית IRC המכילה מספר גדול של חדרים, בהם מתנהלות שיחות באופן סימולטני על פי נושא החדר או בנושאים כלליים.

כל מערכות השיחות בנויות סביב מודל של שרת-לקוח. המשתמשים מריצים תוכנת לקוח על המחשב הפרטי שלהם, והשרת המרוחק דואג שכל הדברים הנאמרים יגיעו אל יושבי החדר. במערכות מבוזרות שכאלה (כדוגמת ה-IRC) ישנם שרתים רבים המקיימים קשר בינם לבין עצמם ומעבירים את המידע, כדי שלא ייווצר עומס גדול על אחד השרתים ויגרום לקריסתו (הלקוח יכול להתחבר לכל אחד מהשרתים ולנהל שיחה עם כל המחוברים לכל אחד מהשרתים באותה הרשת). ב-WEB, מערכות מבוזרות שכאלו הן נדירות יותר, אם כי הן קיימות וצריך לזכור כי המערכות הגדולות באמת הן מסחריות ודווקא את המערכות האלה לא נוכל להוסיף לאתר הפרטי שלנו ללא תשלום.

מערכת מבוזרת מסחרית שכזו היא ה-iChat (http://www.ichat.com), והיא יכולה לתמוך בעשרות אלפי משתמשים בו-זמנית ולשלב משתמשים המחוברים בעזרת תוכנות לקוח של IRC ולא דרך ה-WEB.



רוב מערכות השיחה מבוססות ה-WEB מקיימות את העבודה הקשה של ניהול מנגנוני השיחה בצד של השרת, כך שהעבודה אצל תוכנת הלקוח (דפדפן המשתמש הנעזר בדרך כלל בתוכנת ג'אווה המורצת דרכו) קטנה יחסית, ומאפשרת לחסוך בכוח מיחשוב וטרנספורמציות. נזכיר כי בשלב זה מוכרים לנו שני סוגים עיקריים של מערכות שיחה ב-WEB - מערכות מבוססות ג'אווה (שהן החדישות והנפוצות יותר) ומערכות המבוססות על forms, שהן פרימיטיביות יותר ולא נוחות לשיחה.

מערכת מבוססת form

מערכת המבוססת על forms משתמשת בטכנולוגיית WEB פשוטה כדי להציג דיון מתמשך על גבי דף ה-WEB. זאת נעשה באמצעות form וטכנולוגיית push, או על ידי ריענון קבוע של דף ה-WEB כדי שיהיה אפשר להמשיך לקרוא את הנאמר. בשיטה זו מקליד המשתמש את דבריו לשורת form בתוך הדפדפן שלו ושולח זאת לשרת המרוחק, שם תוכנת CGI תקבל את ה-form, תוסיף את דברי המשתמשים על פי סדר קבלתם ותציג זאת על גבי דף HTML חדש, אשר יתרענן כל מספר שניות או שיתבקש המשתמש לרענן בעצמו בכל פעם שירצה בכך.

מערכת מבוססת ג'אווה

יישומים של ג'אווה יכולים לספק גמישות ועוצמה רבה יותר בתכנון מנשק למשתמש דרך יישומי WEB (אפשרויות אלו מתקדמות הרבה יותר מאשר היכולות שמספק ה-HTML). ישנם ניסיונות רבים ליצור שירותי שיחות מבוססי ג'אווה וכפי שנראה בהמשך ישנן גם לא מעט הצלחות.

סדנת WEB

הוספת שירות שיחות לאתר שלך

בכתבה המרכזית החודש דנו בחדרי השיחות הנמצאים באתרי אינטרנט ואף גלשנו אל האפשרות של הוספת חדר שיחות שכזה לאתר האינטרנט הפרטי שלנו. בהמשך ישיר לכך, נדון הפעם בסדנה על הפעולות המעשיות שעלינו לעשות כדי להציב חדר שיחות כזה באתר שלנו.

שיחה מבוססת form

כפי שנאמר קודם שיטת השיחות הזו היא פחות נוחה ויעילה למשתמשים. עם זאת, נציג אותה כאן בכל זאת.

אחת מהמערכות מבוססות form פותחה על ידי דניאל למברג (lemberg@bayserve.net). היא נקראת chat וכתובה כולה בשפת perl. את התוכנית ניתן להשיג בכתובת: http://www.bayserve.net/~lemberg/. ההתקנה של התוכנה הזו עלולה להיות מורכבת יותר ותדרוש מעט יותר ידע, מהפעולות שביצענו בעבר במסגרת הסדנה.

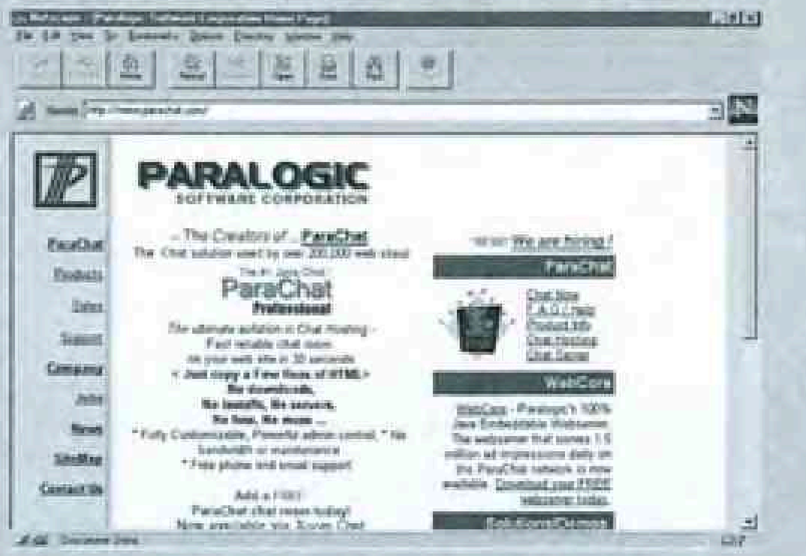
כדי להשתמש במערכת chat יש לבצע מספר עדכונים בקוד המקור של התוכנה (כך תתאים למערכת המחשב עליה תציבו את התוכנה). בקוד המקור של ה-perl יש לשנות את תמונת הרקע ($BG) ואת כתובת ה-URL לכפתור החזרה ($Back). ייתכן שתרצו גם תרצה לשנות את המשתנים SCRIPT_PATH ו-SCRIPT_NAME כדי שיתאימו לשרת שלך.

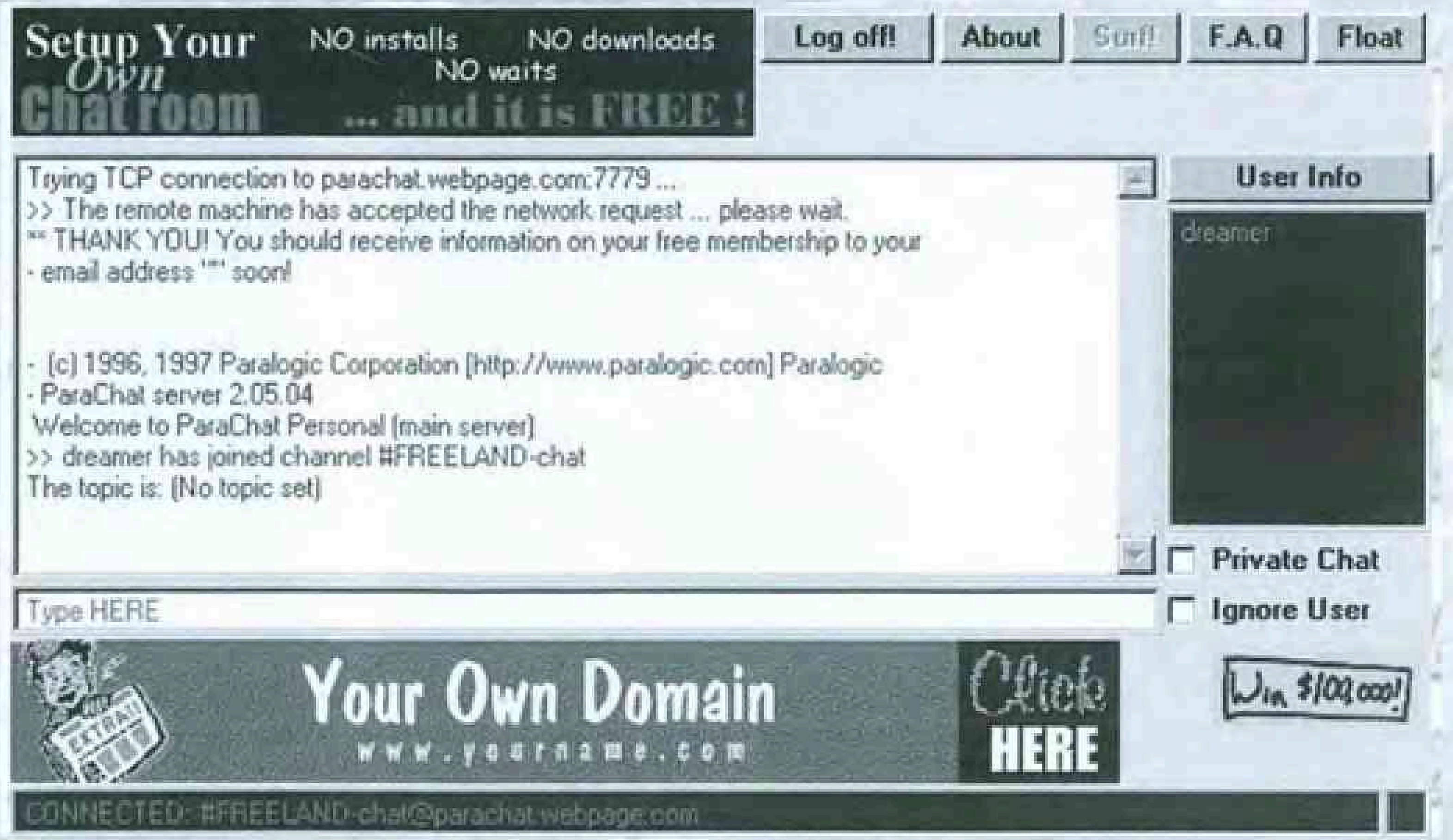
לאחר ביצוע השינויים הדרושים יש להציב את התוכנית בספריית cgi-bin על השרת - כעת אתה יכול לקרוא לתוכנית מדף ה-HTML שלך, והדבר יתבצע באופן היעיל ביותר על ידי שימוש בשני frames שונים.

הדבר יתבצע באופן הבא:

```
<HTML>
<FRAMESET COLS="280,*">
<FRAME SRC="cgi-bin/Chat?new">
<FRAME SRC="cgi-bin/Chat?chat">
</FRAMESET>
</HTML>
```

שימו לב כי קראנו לתוכנה בדוגמה זאת Chat - Chat עובדת על ידי הכנסת הדברים הנאמרים לשדה index text ב-form והעברתו לשרת, אך לא ניתן לבצע כל עריכה לטקסט לאחר שהוא נשלח אל השרת המרוחק.





שיחה מבוססת ג'אווה

דוגמה יפה למערכת מבוססת ג'אווה ניתן למצוא אצל קייל פלמר בכתובת: http://elycion.geology.ualberta.ca/~kyle/chat/index.html

פלמר כתב את תוכנת הלקוח ואת תוכנת השרת גם יחד של שירות השיחות הזה, וכך אפשר לראות בקלות איך הדבר עובד. כדי להריץ את העניין יהיה עליך להשתמש בשרת אשר משתמש כבר במערכת ג'אווה או שמותקנת עליו מערכת פיתוח של ג'אווה.

כדי להתקין את המערכת תאלץ להוריד את קובצי המערכת מהכתובת המצוינת למעלה. תוכנת הלקוח נקראת Client.java ותוכנת השרת נקראת Server.java - שתיהן, אגב, מהוות כתובת בקוד המקור של ג'אווה, ויש להעבירן דרך מהדר כדי לקבל קובץ תוכנה פעיל (קבצים אלו ייקראו Client.class ו-Server.class). לאחר ביצוע פעולות אלו יש להעבירן לשרת הספרייה ממנה מורצות תוכניות הג'אווה, משהו בסגנון /apps/java/chat/.

כדי להריץ שרת שיחות זה יש צורך במספר "זכויות" במחשב ממנו הוא מורץ, כך שאם מדובר במערכת UNIX, מערכת NT או כל מערכת אחרת, עליך להיות בעל הרשאה להרצת תוכניות רקע (daemons ב-UNIX), זאת כדי שהשרת יוכל ליצור קישוריות למשתמשים אחרים ברחבי האינטרנט בשעת הצורך. עוד יצוין כי מכיוון שהתוכנה כתובה בג'אווה ומורצת תחת JVM (Java Virtual Machine) תזדקקו גם לגישה לספריות של מערכת הג'אווה (במידה שתרצו לברר פרטים נוספים על כך ניתן למצוא אותם ב-http://java.sun.com).

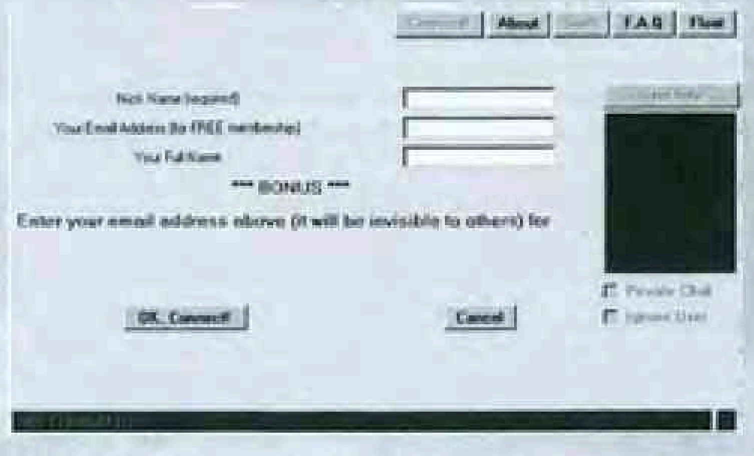
לאחר סיום כל הליכי ההתקנה בהצלחה, כל שעליכם לעשות זה להקליד java Server. במידה שאתם עובדים על מערכת UNIX ותרצו שהתוכנה תמשיך לרוץ גם לאחר שתתנתקו מהמערכת (כמובן שתרצו זאת), הקלידו את הפקודה: nohup java Server &.

כעת נותר רק לטפל בתוכנת הלקוח. תוכנה זו תופעל אצל המשתמש המרוחק על ידי כניסה לדף ה-HTML שלנו, ובדף זה תהיה קריאה לתוכנית Client.class.

הקריאה לתוכנה זו מתוך דף HTML תיראה כך:

```
<APPLET CODEBASE="http://your.server.name/your/java/directory/"
CODE="Client.class"
WIDTH="100" HEIGHR="75">
</APPLET>
```

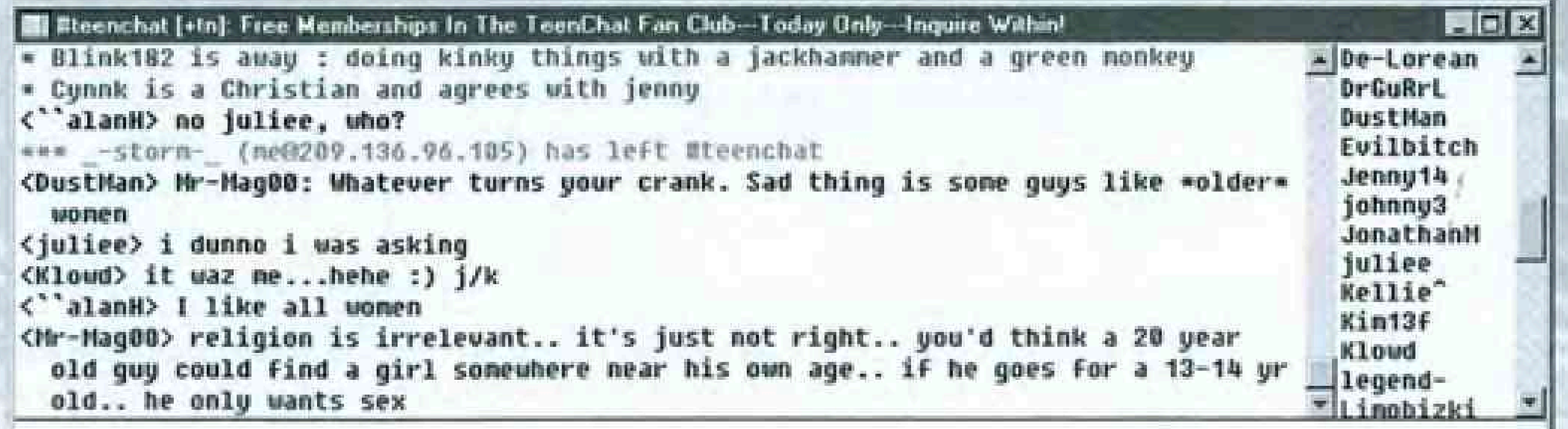
פרמטר ה-CODEBASE אומר לדפדפן היכן לחפש את קובצי התוכנה והנתונים הקשורים בתוכנת הלקוח והשרת. פרמטר ה-CODE מפרט איזו תוכנה ספציפית יש להריץ בדפדפן הצופה בדף הזה באותו רגע נתון - כעת כל שנותר זה להיכנס אל הדף, ואם הכל עובד כשורה ניתן להתחיל לשוחח עם כל אדם שייכנס לחדר השיחות שזה עתה הקמתם.



שיחה ללא שרת

כפי שציינו קודם לכן, בחדרי השיחות הבנויים בשיטת ג'אווה קיימים שני חלקים עיקריים, חלק (class) השרת וחלק הלקוח, כאשר שרת השיחות ממוקם על מחשב כלשהו ברשת ואילו חלק הלקוח ממוקם בדף ה-WEB המכיל למעשה את חדר השיחות עצמו.

עקב המבנה הזה אין הכרח ששרת השיחות ותוכנת הלקוח ישבו באותו המקום, על אותו המחשב או אפילו על אותה רשת פנימית ולעתים (וזאת על פי הרשאות השרת), ניתן לגשת אל שרת השיחות עם תוכנת לקוח גם ממקומות מרוחקים. צורת הגישה אל שרת שיחות שכבר קיים במקום כלשהו ברשת, הינה הצורה הפשוטה והנוחה ביותר להקמת חדר שיחות באתר אינטרנט, ובשיטה זו כל שעליך לעשות הוא לאתר שרת שיחות המאפשר גישה מבחוץ (ישנן עשרות שכאלה), להוריד אליו את תוכנת (class) הלקוח ולקשר אותה לשרת המרוחק על פי הסבר הטיפול בתוכנת הלקוח.



טיפ החודש

● תמיד כדאי להשתמש בתג ה-<TITLE> - במידה שלא תשתמשו בתג זה, כאשר משתמש יוסיף את האתר שלכם אל הסימניות שלו הוא לא יוכל לזהות בוודאות, שזהו האתר שלכם. כמו כן, הדבר כדאי משום שהכותרת תציג משהו בעל משמעות שיתקשר לתוכן האתר.

● זכרו כי על כל תמונה או טקסט באינטרנט יש למישהו זכויות יוצרים ותמיד עדיף להשתמש בגרפיקה מקורית.

● לפני שאתם מוסיפים לאתר שלכם גרפיקה עצרו וחשבו האם זה באמת מוסיף משהו - האם זה מתקשר לנושא האתר ולדברים שכתובים בו. עומס מיותר של גרפיקה רק מכביד על הצופה.

● השתמשו ברקע ברור. תמיד עדיף להשתמש בצבע אחיד שיש לו ניגוד ברור לצבע הטקסט.

● חשבו היטב לפני שאתם מוסיפים counter לדף ה-WEB שלכם. במידה שמספר הצופים הצפוי הוא נמוך למדיי אולי עדיף לחסוך זאת מעצמכם, לפחות עד שתוכלו להיות בטוחים כי תנועת הצופים באתר תתאים להצבת counter שכזה.

קוראים יקרים,

עקב הפסקת פעילותה של חברת שני טכנולוגיות, תיבת הדואר ששימשה למדור זה איננה פעילה יותר. ייתכן כי במהלך התקופה האחרונה חלק מהודעות הדואר שנשלחו לתיבה זו לא הגיעו אלינו למרות שלא התקבלה כל הודעת שגיאה על כך. מעתה ואילך ניתן לשלוח הודעות לתיבתנו החדשה בכתובת interwiz@hotmail.com.

להזכירכם נקבל בתיבה זו כל תגובה, רעיון, שאלה, עצה, אתר מעניין או כל הודעה אחרת שברצונכם להעביר בקשר לפעילות המדור. כמו כן, ברצוננו להדגיש כי אין אנו עונים באופן אישי למכתבים, איננו מגיבים חזרה לתיבת הדואר של השולח ובדרך כלל איננו פותחים קבצים מוספים.

FINAL FANTASY VII

קלאסיקה במיטבה

מאת: שי אבני

מה הופך משחקי הרפתקה לגדולים באמת? מה הפך הפקות כמו MYST ,LITTLE BIG ADVENTURE, SPACE QUEST ,KING'S QUEST ואחרות ליותר מסתם משחק - נדמה לי שמה שעשה את ההבדל היה השילוב הנכון של תזמון טוב, התעלות גרפית עלילה מיוחדת ונון-לינארית, פס-קול מרגש ומעל הכל איזושהי נגיעה אנושית שרגשה כל אחד מהשחקנים ויצרה את אותה ההזדהות עם הדמות.

ההזדהות הזו הייתה בדיוק מה שהושיב אותנו במשך שבועות מול מסכי המחשב וגרם לנו להעריץ את חברת SIERRA של תחילת שנות ה-90'. בימים אלה, ממש לקראת סוף דרכו של העשור ולקראת הכניסה למאה הבאה, חברת SIERRA כבר לא מה שהייתה פעם, והחברות שהצליחו לתת את הטון הן דווקא אלה שטרחו והקפידו על שילוב בין כמה שיותר ז'אנרים של משחק בכמה שפחות כותרים.

במקרה זה, EIDOS הגדולה, אותה חברה ששמה של לארה קרופט כבר מזמן הפך לסימן ההיכר שלה, הבינה שכדי לעשות את זה בגדול ולהצליח גם עם ז'אנר הקווסט שקצת פחות מתאים לעולם הקליפי הדורש סיפוק מהיר, היא צריכה לשלב מנשק קרבות טוב ולשמור על מתח אלים לצד חקר קווסטי ושימוש באלמנטים של מחקר, כשף, ניסוי ותהיה וכו'.

כדי לעמוד במשימה EIDOS יצרה קשר עם בית הפיתוח SQURE SOFT, וניגשה ליצור את ההתאמות שדורשות שנות ה-90' המאוחרות מסדרה שהחלה את דרכה בסוף שנות ה-80'. אחרי הכל, האתגר שהוצב כאן איננו פשוט כלל וכלל היות ומדובר בסדרת FINAL FANTAS שהיא כידוע סדרת המשחקים הנמכרת ביותר בתולדות משחקי המחשב (15 מיליון עותקים מאז 1987).

הטור השביעי

מבחינת העלילה יש לנו כאן את כל המרכיבים שמרכיבים קווסט טוב - יש טובים, יש רעים, יש מניעים נסתרים, יש אויב קולקטיבי, ניתן להציל העולם ובעצם אפשר לעשות כל מה שהכרנו בפרקים הקודמים בסדרה.

הפעם מדובר בקרב קשה על האנרגיות של היקום שבמרכזו עומד איש המפתח של המשחק, קלוד סטרייף. סטרייף עבד במשך שנים עבור תאגיד הענק של שינרה, אך לאחר שהוא חושף את המניעים האפלים של התאגיד שתכליתן לשאוב את נשמתו של העולם, הופך גיבורינו לשכיר חרב, גיבור פעולה חדש שיציל את העולם.

העלילה מסתעפת כשפונים אל סטרייף אנשיו של ארגון הטרור האקולוגי AVALANCHE, שמבינים לפני כולם כי הדרך היחידה להציל את העולם היא להרוס את מפעלי התאגיד שינרה. סטרייף מצטרף לחבורה, רוכש את אימון הדמויות ומוביל אותה במשימה.

היופי והייחוד של FINAL FANTASY VII הוא באמירה המיוחדת ובלקח המעניין של ההרפתקה. הדבר ייחשף בפני השחקנים בשלבים המתקדמים יותר של המשחק, בהם דמותו של סטרייף מקבלת יותר ויותר תוכן ומקרינה יותר ויותר רגשות כלפי האחרים (אותה נגיעה שדיברנו עליה), ומגיעה לשיא כשסטרייף מבין שאין מחיר אמיתי לחופש, אין אומדן לאהבה ואי אפשר לקנות חברות.

הדמויות האחרות

אז כפי שהראינו מדובר בעלילה ענקית (4 תקליטורים) שרחוקה מלהיות לינארית וצפויה מראש. מה שעושה אותה כל כך לא צפויה, מעבר לקסמים השונים ולאופציות הלחימה, מצוי יותר מכל בעובדה שהיא משלבת באופן פעיל לא פחות מ-9 דמויות שהופכות לחבורה ככל שההרפתקה מתקדמת.

למעשה, אופי הפעולה כאן הוא כזה שסטרייף מתחיל את ההרפתקה ובכל שלב מצטרפת אליו עוד דמות שמוסיפה מאיכויותיה ומהמידע שיש לה להשלמת התמונה הכוללת. בסך הכל, החוויה שיש לנו כאן רק הולכת ומתחזקת ובהתאם לכך שולבו כאן קטעי וידאו ואנימציית תלת ממד, שמהווים קטעי קישור ומשלימים את הפאזל החל מהפלאשבק של הרכבת בסרטון הפתיחה ועד לסגירת מעגל העלילה בסרטי הסיום. בסך הכל הורכבו כאן לא פחות מ-60 דקות של קטעי וידאו ברמה קולנועית ובלי ציניות, רק עבורם ועבור הבימוי הנפלא שווה להתנסות ב-FINAL FANTASY VII.

JAPANIMATION

מבחינה גרפית, מדובר בהישג תלת ממדי נפלא (ראה מסגרת) ובעיקר בהאצה שיש לה קצב קולנועי נכון. חשוב לזכור שההאצות הגרפיות האלה אינן פשוטות נוכח העובדה שמדובר בדמויות מפורטות ביותר שעוצבו ותוכננו (כיאה למשחקים האהובים ביותר במזרח הרחוק) בסגנון ה-JAPANIMATION (יפנימציה), המוכר כל כך ממשחקי המכות המפוארים כמו SOULBLADE, TEKKEN ואחרים, ומסדרות אנימציה מוצלחות כמו אבירי החלל, הלב ("מרקו"), G-FORCE וכו'.

שתי בעיות

פטור בלא ביקורת אי אפשר, ולמרות ההברקות הנפלאות של FINAL FANTASY VII, יש כאן שתי בעיות לא פשוטות שחשוב לעמוד עליהן. הראשונה נעוצה בכך שמבחינה גרפית מנשק השליטה מיושן מאוד והוא מיוצג כפס כחול שמזכיר מאוד את התפריטים ההיסטוריים של מעבד התמלילים QTEXT מימי ה-DOS העליזים. חבל שזו הדרך שבחרו המפתחים להציג את הפקה היפה הזו, ועם כל הכבוד לטיעוני נוחות, הדבר דומה למישהו שמגיע עם סנדלים ומכנס קצר לטקס האוסקר כי נורא חם בהוליווד וזה הדבר הכי נוח שיש.

נקודת הביקורת השנייה מתייחסת למנשק הדיאלוגים המאכזב, שלמעשה נטול כל משמעות כי התשובות והשאלות מוכנות מראש ולמעשה מריצים את הטקסט. דווקא בהרפתקה קלאסית שכזו היה מקום של ממש למנשק דיאלוגים טקסטואלי או לכל הפחות לתפריטי בחירה שיעשו את ההבדל כמו ב-LBA.

השורה התחתונה

בסך הכל יש לנו כאן משחק נפלא שמכיל מכל טוב. יש כאן שיעורי הדרכה יעילים, עושר גרפי ועלילתי, קצב טוב ומספר כולל של 40 שעות משחק. חוץ מזה כששחררו ביפן את גרסת ה-PLAYSTATION היא מכרה 2 מיליון עותקים ביומיים הראשונים ושני מיליון יפנים לא טועים.

שילוב המדיות

לא פעם יוצא לנו להזכיר זאת במדור ה-PLAYSTATION, אך ראוי לציין פעם נוספת כי אחד המאפיינים הבולטים בשוק המשחקים של היום הוא שהפיתוחים השונים מגיעים לכל המדיות האפשריות בעיתויים שונים.

FINAL FANTASY VI למשל הוא פיתוח שהתחיל את דרכו על קונסולת ה-PLAYSTATION ובשלב מאוחר יותר עבר ל-PC. להערכתי, נבע הדבר משלוש סיבות עיקריות - ראשית, ההפצה הראשונית של המשחק נעשתה במזרח הרחוק שם מסתובבים בין 50 ל-60 מיליון מכשירי PLAYSTATION בבתים הפרטיים ושם נמכרה הסדרה היטב. שנית, המשחק דורש האצה גרפית לא מבוטלת וזמן הפיתוח שנדרש כדי להתאים את רמת הגרפיקה לדרישות מינימליות כמו P133 ללא מאיץ גרפי אורך זמן רב. והסיבה השלישית היא שעדיין עיקר המדיה הוא על PC ואם אפשר לבצע ניסוי כלים על בעלי PLAYSTATION לפני שמתחילים בהפצה העולמית - זה כדאי.

WIZ EXPRESS

בעד:

קלאסיקה של ממש, עלילה נון לינארית, עושר גרפי ושילוב של דמויות.

נגד:

היעדר מנשק דיאלוגים ומנשק שנראה רע מבחינה גרפית.

HOUSE OF THE DEAD

תקומת המתים

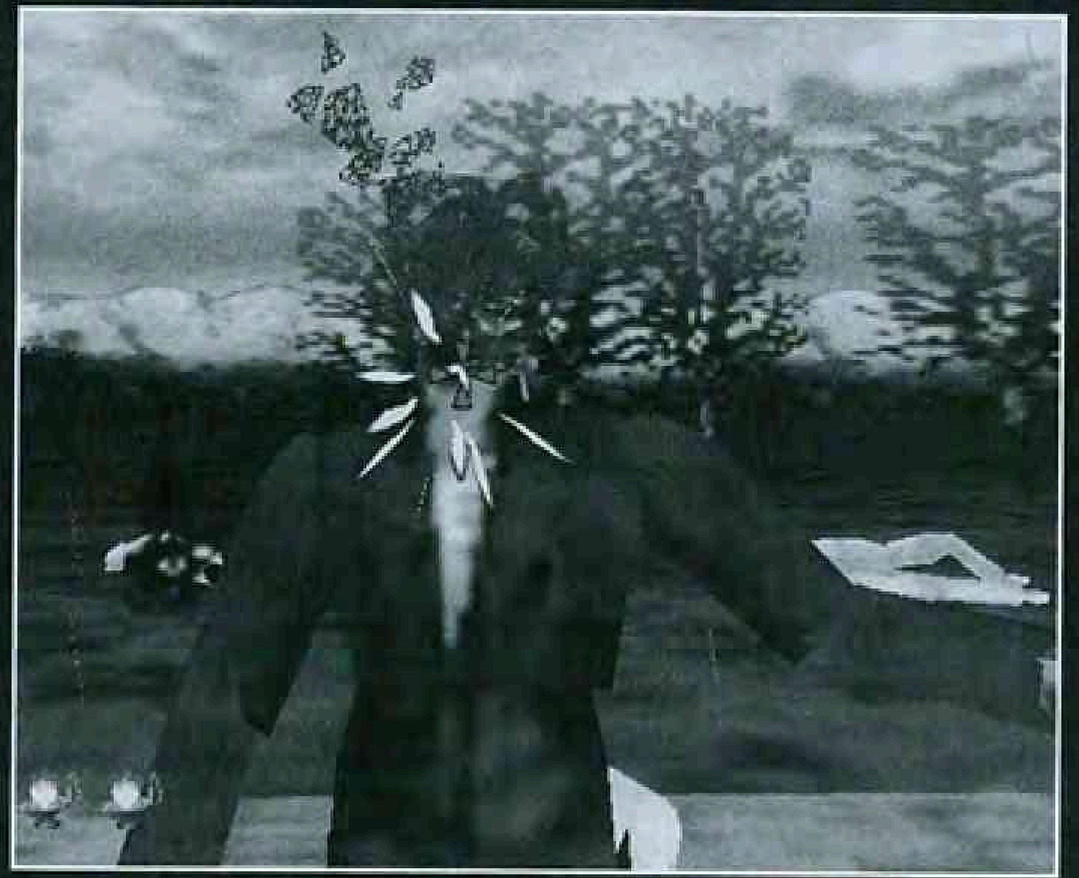
מאת: אור פלג

חברת SEGA ממשיכה עם פריצתה הגדולה לעולם המחשבים הביתיים, ומביאה אלינו את הגרסה הממוחשבת למשחק הווידאו המצוין שלה - HOUSE OF THE DEAD.

HOUSE OF THE DEAD הינו משחק נוסף בסגנון VIRTUA COP, CRIME PATROL וכו', המגיע אלינו היישר מאולמות משחקי הווידאו. אלא שהפעם, במקום לפגוע בפושעים שונים המסתובבים ברחובות, עלינו להילחם בעשרות זומבים השורצים בטירה עתיקה.

את אקדח הלייזר ממכונות הווידאו, מחליף כרגיל עכבר המחשב החביב, כשהירי נעשה דרך הכוונת המופיעה על

גבי המסך, ומלאי התחמושת שברשותך אינו מוגבל. עלילה, כרגיל, אין במשחקים מהסוג הזה, והמשחק מורכב מסיפורים מבולבלים אודות היעלמותם של קבוצת מדענים והאנשים שנשלחו לחלצם - סיפור שכל קשר בינו לבין המשחק הוא שולי בהחלט. כך שבמילים פשוטות המטרה העיקרית במשחק היא חיסולם של הזומבים (המתים-חיים) בדרך האלימה ביותר, תוך כדי שמירה על חייהם של האנשים ה"נורמלים".



וזה למעשה מסכם את המשחק כולו - אנו נעים בזירות השונות שמספקת לנו הטירה ומפוצצים את הזומבים לחתיכות כדי להציל את המדענים אשר הולכים לאטם ברחבי האחוזה. התיאורים הוויזואליים קשים לצפייה ואלימים למדיי, כך שהייתי ממליץ לקחת בחשבון מראות של קליעי נשק החודרים אל תוך מעיו של זומבי מסכן או משחיתים את פניו וגורמים לעיניו לצאת ממקומן (מזעזע למדיי).

אלו מכם שברשותם כרטיס מסך התומך בתלת ממד, יוכלו ליהנות יותר מהצד הוויזואלי שבמשחק אשר הותאם במיוחד לבעלי כרטיסי ההאצה, והצליח להשרות אווירה אפילה ומסתורית שהופכת בהמשך לאווירת אימה עתידנית. עוד יצוין כי עומד לרשותנו ארסנל מעניין של כלי נשק, שדורש עדכון שוטף נוכח פעולותיהם של הזומבים שמצליחים להשיב מלחמה.

WIZ EXPRESS

בעד: משחק חביב, עם מראות נחמדים של זומבים מתפוצצים, לאלו שלא אוהבים להילחם בפושעים.
נגד: אין חדש תחת השמש. אחרי 2־3 משחקים שונים בסגנון משחקי היריות, הרעיון די ממצה את עצמו.
קהל יעד: לאוהבי משחקי יריות וצלפים למיניהם.

דרישות המינימום:

- ★ Pentium 133 Mhz
- ★ 16 MB RAM זיכרון
- ★ כרטיס מסך תלת ממדי

ADDICTION PINBALL

פליפרים!

מאת: ערן פולוסצקי

פליפרים זה אחלה משחק. פשוט ככה. אפשר להתחיל לשחק בהם בזמן שעובדים על משהו אחר, ואף פעם לא צריך לחשוב על אסטרטגיה ארוכת טווח או על שמירת המשחק כל שתי דקות.

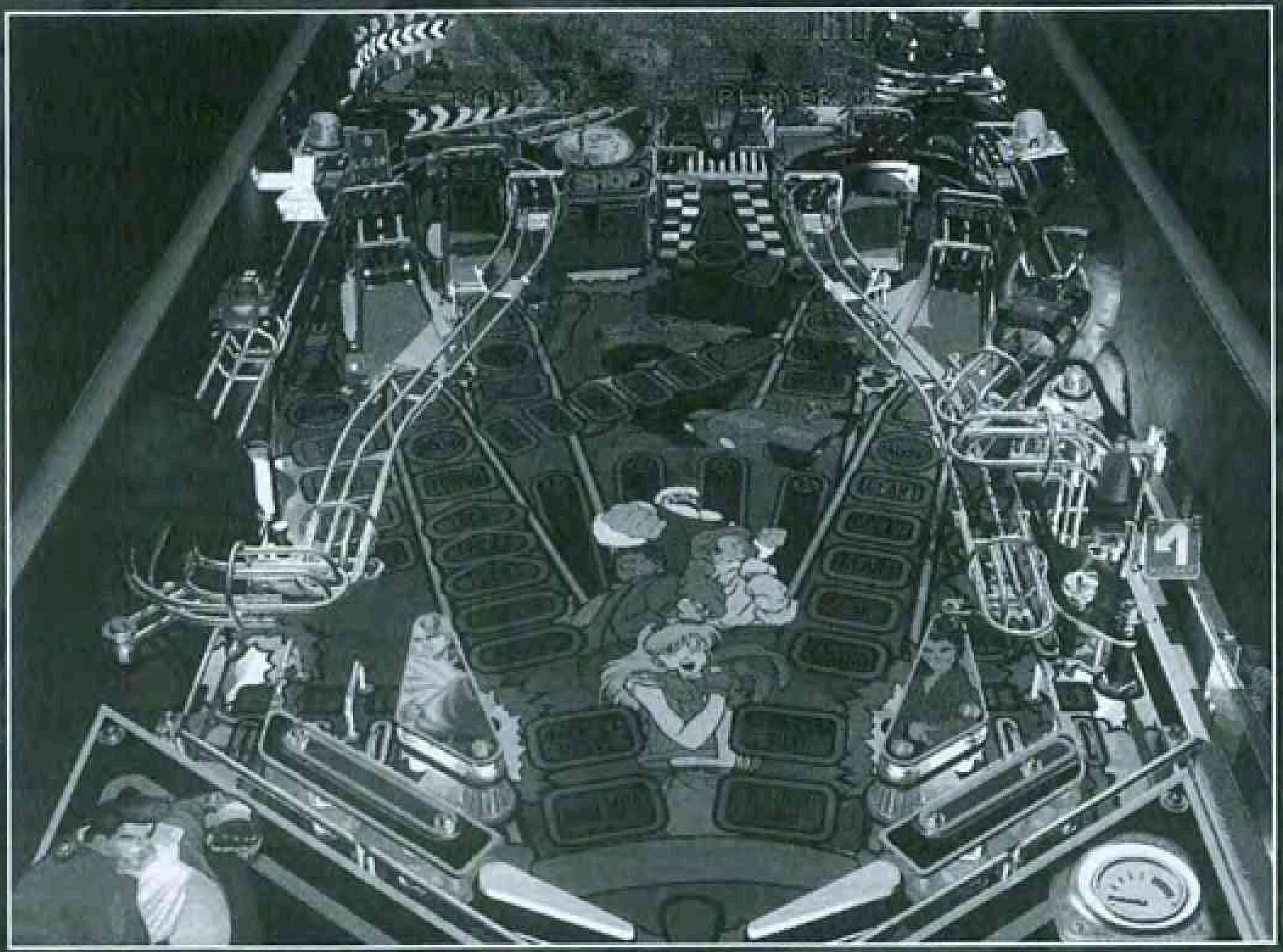
ADDICTION PINBAL מבית TEAM17, מציע לנו בדיוק את הכיף הזה של משחקי פליפרים, יחד עם בונוסים קטנים שלא תמצאו באולמות אפלים של מכונות משחק. המשחק מגיע עם שני שולחנות גדולים מלאים בכל טוב ותוכל לצפות בכל אחד מהם מחמש זוויות שונות (קרוב לוודאי שתוך זמן קצר תחליט בעצמך איזה מבט מועדף עליך, ותישאר איתו לאורך המשחק).

הפיזיקה של תנועת הכדור היא ריאליסטית למדיי, ומלבד סופר-מהירות מסביב ללולאה וקפיצות קטנות בזמן שרצועת המוסיקה מתחלפת, המשחק די מושלם בתחומו.

מבחינה גרפית, המשחק עשיר בצבעים ועודכן לרזולוציה גבוהה, כשבנוסף לאפקטים הרגילים יש כאן אנימציה המורכבת ממטריצה של נקודות ווו נראית חיה ומרשימה, במיוחד על שולחן ה-WORMS.

אחד הדברים היותר חשובים ב-ADDICTION PINBALL הוא הסידור הנפלא של שני השולחנות. לכל שולחן יש סגנון משלו - WORLD RALLY FEVER נשען בעיקר על צבירה חוזרת של מהלכי קומבו, ודורש ממך לשלוח את הכדור שוב ושוב לאותו מסלול כדי לזכות בניקוד גבוה ובבונוסים, בזמן שלשולחן ה-WORMS יש מבנה פתוח יותר עם מספר אתגרים משניים ומשחקי-משנה שמובילים בסופו של דבר לסיום מרשים.

שני השולחנות מלאים בתכונות מגניבות כמו מספר רב של כדורים בזמן אחד (MULTI BALL), החלפת נתיבים, מגנטים, מנגנונים להזזת הכדור ומצבי וידאו משעשעים. באופן אישי, הייתי מדרג את



השולחן של WORMS כשולחן הטוב יותר, בעיקר מכיוון שדרישות הקומבו האובססיביות של RALLY FEVER WORLD מתחילות לחזור על עצמן, ומכיוון שכל הסגנון של דרישות מוכתבות מראש די מוכר לכולנו מאולמות משחקי המכונות.

עם זאת, הבעיה העיקרית ב-ADDICTION PINBALL היא האופן בו הווידאו מוצג בחלק העליון של שולחן המשחק, בלי קשר לזווית שבחרת. כתוצאה מכך, יש חוסר בהירות בקשר למה שמתרחש בקצה הרחוק של השולחן, והחלקים המכוסים נראים כאילו לא משתמשים בהם מספיק.

כמו כן, אי אפשר לכבות את המוסיקה ולהשאיר רק את האפקטים הקוליים כך שאלו המעדיפים לשמוע את המוסיקה שלהם ברקע בזמן המשחק, די מפסידים את האפקטים המצוינים שבסך הכל מאפיינים את המשחק.

WIZ EXPRESS

בעד:
משחק פליפרים מצוין עם שני שולחנות מעוצבים היטב.
נגד:
החלק הרחוק של השולחן מוסתר מעט בגלל הווידאו.
קהל יעד:
כל אוהבי משחקי הפליפרים שנמאס להם להכניס עוד ועוד שקלים למכונות המשחק.

MECH COMMANDER

75 טון של מכונות קרב

מאת: ערן פולוסצקי

MECH COMMANDER אינו סימולטור רובוטים כמו MECH WARRIOR, ובניגוד למשחקי MECHWARRIOR שאיפשרו לנו לשחק ממבט ראשון, כאן אנו רואים את שדה הקרב במבט איזומטרי מלמעלה למטה, כשלרשותנו עומדות מספר מכונות הרס גדולות במיוחד.

במקרה של FASA MC לקחה את העניינים לידיים, והביאה לנו 75 טון של חליפת מתכת הרסנית המשולבת במשחק אסטרטגיה שדורש להילחם ולחשוב בו זמנית, כשהדגש הוא על החשיבה ועל תשומת הלב לרובוטים שתחת פיקודינו.

במקרה זה, נדרש השחקן לתכנן היטב את צעדיו ולחשוב על הדרך הטובה ביותר לתקוף מטרות שונות שמוגנות בדרכים מגוונות, אלא שהמחיר של כל התכנון הזה מתבטא במשחק המוי-תורים ולא בסגנון האסטרטגיה המהיר של C&C ודומיו.

המשימות נעות סביב פיצוץ אתרי אויב מרכזיים ונסיגה מהירה, הצלת חברים שנתפסו, שמירה על עמדה מסוימת, הברחת סחורות מבסיסי אויב וכו'. אבל, לפני שאתה מרית רובוט של האויב, תיאלץ לשים לב לתדרוך המקדים ולסדנת החימוש.

הפעם ובניגוד למשחקים אחרים שהתדרוך בהם מסתכם ב"דרקונים ביער, השמד אותם", כאן התדרוך מפורט להפליא, ומספק לך מידע מודיעיני לגבי מיקום האויב, מטרות מרכזיות, תזוזה אפשרית וכו'. לא זו בלבד אלא שהמשחק גם נותן לך עצות בנוגע לאופן ההתקפה הרצוי.

בסדנת החימוש תוכלו לתקן את הרובוטים, לקנות רובוטים חדשים וציוד טוב יותר ולמעשה לקבוע איזה רובוט יקבל כל אחד מהטייסים. כמו כן, מכיוון שאתה מוגבל במשקל שאתה יכול להביא לשדה הקרב, עליך לחשוב איזה חימוש ואילו רובוטים יתאימו למשימה הנוכחית שלך. אחרי הכל, משימות שונות דורשות כלים שונים, כך שייתכן שתעדיף להשאיר את הרובוטים הכבדים והאטיים מאחור אם תרצה להיכנס בזריזות למחנה אויב.

נקודת התורפה של MC נעוצה דווקא בגרפיקה שלו - הוא נראה נורא, הגרפיקה מצוירת בצבעים גרועים, עם טקסטורות שדומות מדיי אחת לשנייה, ולהערכתי לא הצליחה לגרום לנו להאמין שאנו באמת נלחמים מלחמת קיום עם מכונות הקרב של העתיד. כמו כן, המפות השונות חסרות דמיון, הסביבה לא אינטראקטיבית יותר מדיי (יופי, אפשר לשרוף עצים...), והרצף נקטע בעקבות החלוקה למשימות-משנה רבות מדיי. אך לזכות המשחק ייאמר, שהוא יותר כיפי מכפי שהוא נראה ומהרגע שאירגנת לעצמך קבוצה של לוחמי עלית ענקיים, תוכל להתרכז בחיסול כל האויבים שתוקפים אותך ללא רחם.

למעשה, ברוב המשימות עליך לסייר בזהירות בכל האזור, לזהות את המקומות הפחות מוגנים ורק אז לרסק את החוליה החלשה בהגנה של האויב. לבסוף, כשהמטרה הושמדה, תוכל לברוח בזריזות לאזור האיסוף ולהיחלץ מהזירה.

לסיכום, MECH COMMANDER הוא משחק אסטרטגיה חמוד ומרענן שמצליח לא להידמות ל-C&C, אבל חסר בו גימור שהיה הופך אותו למשחק מעולה באמת.

WIZ EXPRESS

בעד:

משחק אסטרטגיה נחמד, אפקטים מגניבים, רובוטים שניתן לשפר ולעדכן ומשימות גרילה שדורשות תכנון.

נגד:

גרפיקה לא מי יודע מה (מלבד האפקטים), מנוע משחק לא מעודכן, סביבה לא אינטראקטיבית מספיק וחלוקה רבה מדיי של כל משימה.

קהל יעד:

חובבי אסטרטגיה ו־MECHWARRIOR לדורותיו שמשעמם להם עם החזרה ללימודים.

המשך מעמוד 31...

ביצועי המאיצים במערכות השונות

3D BLASTER VOODOO 2 של CREATIVE LABS

המאיץ של חברת CREATIVE משתמש בשבב ה-VOODOO 2, והוא מגיע בגרסאות של 8Mb ו-12Mb זיכרון על הכרטיס. מחיר ה-3D BLASTER VOODOO 2 הוא יקר למדיי, אך הכרטיס הזה הגיע למקום הראשון ברוב המבדקים, הן על מחשבים מהירים והן על מחשבים אטיים יותר. עם זאת, הביצועים של הכרטיס על המערכת האטית במשחקים שעובדים ב-DIRECT 3D אינם חד משמעיים (למרות שהוא ניצח ברוב המבדקים), כך שלא ניתן להכריז עליו ככרטיס האולטימטיבי. יודגש שלכרטיס אין האצה של דו ממד, והתמיכה שלו ב-AGP היא חלקית ביותר.

לסיכום, כרטיס זה הוא אחד המובילים כיום, ויש סיבה אחת שבגללה ייתכן שלא תקנו אותו: המחיר. פשוט ככה. אם אין לכם כל כך הרבה כסף לבזבז על מאיץ, אתם יכולים להסתפק במאיצים שעולים שני שליש מהמחיר ומספקים איכות תמונה מצוינת ומהירות גבוהה. כמו כן, במערכות אטיות יותר יש כרטיסים שעולים הרבה פחות (כמו ה-CANOPUS PRE 3D), ומספקים ביצועים שמתקרבים מאוד לאלו של 3D BLASTER VOODOO 2

ביצועים - מערכת אטית: 18, מערכת מהירה: 18, מחיר: יקר.

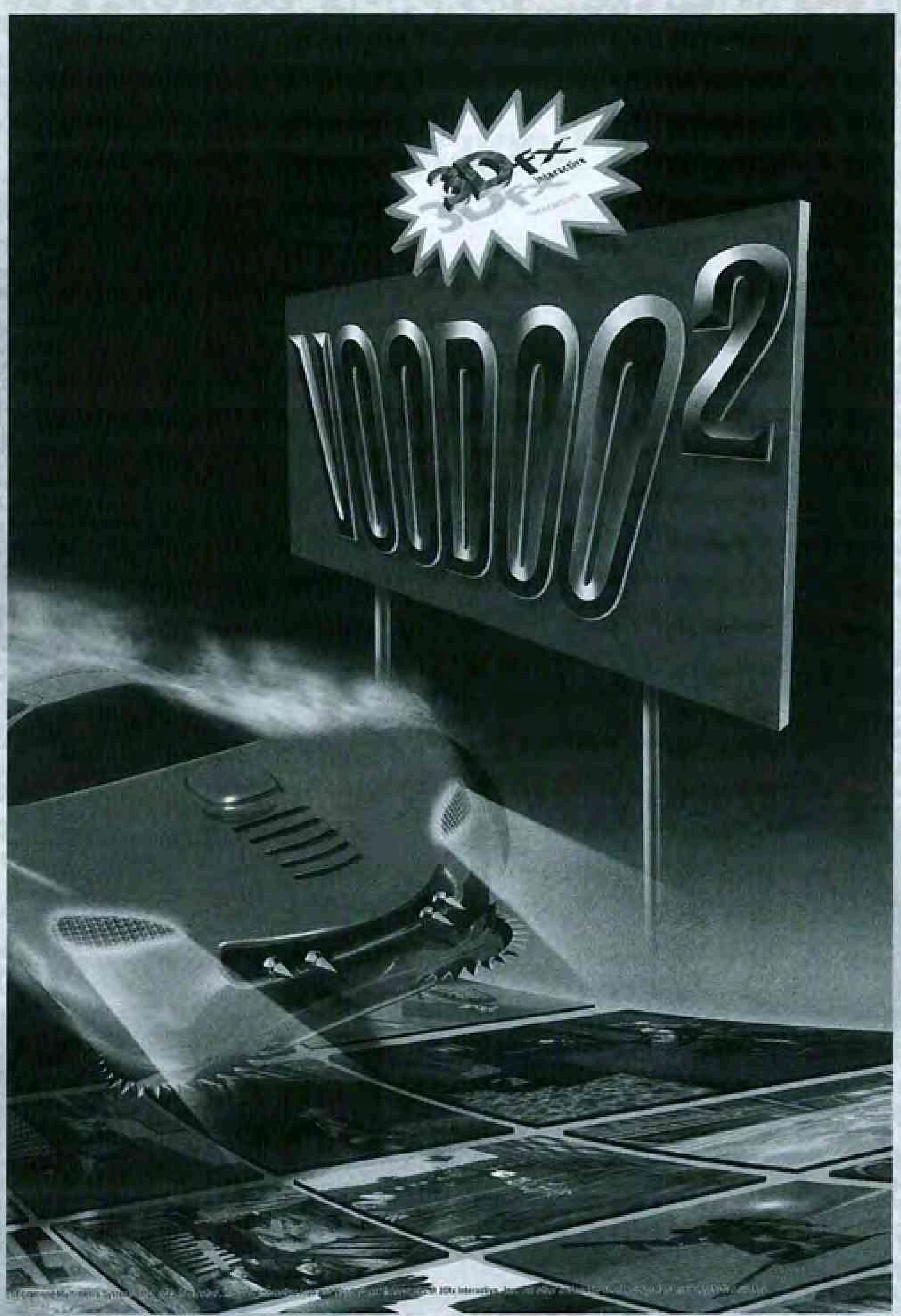
STARFIGHTER AGP של REAL3D

המאיץ של חברת REAL3D משתמש בשבב חדש של INTEL שנקרא "INTEL 740". מאיץ זה מגיע בגרסאות של 4Mb ו-8Mb וייתכן שבקרוב תצא גם גרסת 12Mb. מחיר ה-STARFIGHTER AGP מתקרב לתחום המאיצים היקרים יותר, הביצועים שלו טובים, והחשוב מכל - יש לו תמיכה מלאה ב-AGP. במילים אחרות, אם אתם רוכשים מחשב חדש או אם יש לכם תמיכה ב-AGP, הכרטיס הזה הוא בין הבודדים שינצלו כמו שצריך את ה-AGP שלכם.

יש לציין שהכרטיס הזה מאיץ הן בתלת ממד והן בדו ממד - שימו לב שכרטיס זה מגיע בגרסת AGP בלבד ולא בגרסת PCI, כך שאין טעם לדבר על הביצועים של הכרטיס במערכות אטיות (במערכות מהירות ה-STARFIGHTER AGP הגיע מעט אחרי ה-3D BLASTER VOODOO 2). דבר נוסף שעלול להוות בעיה, לפחות עבור גרפיקאים ומשתמשים מקצועיים, הוא העובדה שהכרטיס לא תומך בצבע אמיתי (TRUE COLOR) ברזולוציות שמעל 1024x768.

לסיכום, אם יש לכם AGP במערכת מחשב חזקה, זה הכרטיס המומלץ עבורכם, לפחות עד שיצאו כרטיסים נוספים עם תמיכה מלאה ב-AGP. שימו לב שהמחיר של גרסת ה-8Mb מתחיל להתקרב לזה של ה-3D BLASTER VOODOO 2, כך שקרוב לוודאי שגרסת 12Mb של ה-STARFIGHTER AGP, תעלה בערך כמו ה-3D BLASTER VOODOO 2 (באופן כללי, רצוי לעקוב אחרי המחירים המעודכנים, שוק המחירים של ה-PC הוא מאוד לא יציב, כמו שאתם כבר יודעים בוודאי...)

ביצועים - מערכת אטית: אין (מחייב AGP), מערכת מהירה: 16, מחיר: בינוני - יקר.



VELOCITY 128 של STB SYSTEMS

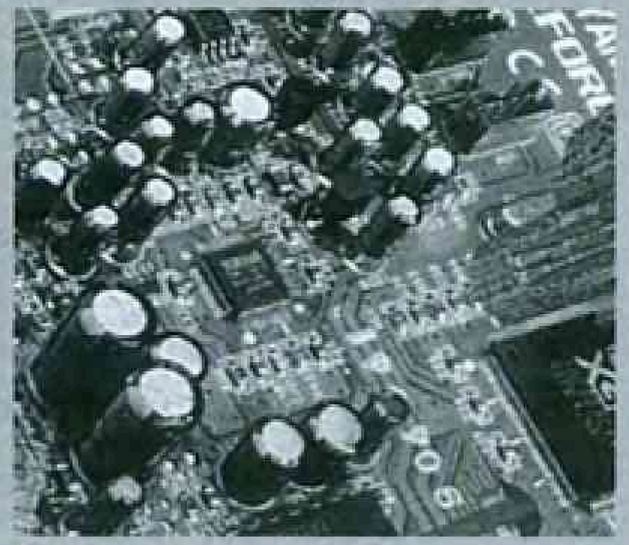
המאיץ של חברת STB משתמש בשבב ה־RIVA 128 ומגיע עם 4Mb זיכרון. מחיר הכרטיס זול מאוד והביצועים שלו מצוינים במערכת המהירה בלבד - במערכת האטית ביצועי הכרטיס נמוכים, המאיץ מספק האצה גם לדו ממד, ויש לו תמיכה חלקית ב־AGP.

יתרון לא קטן שיש למאיץ הזה היא יציאה אופציונלית לטלוויזיה, כך שאתם יכולים לנתב את התמונה שתופיע על מרקע הטלוויזיה במקום על גבי מסך המחשב שלכם. עם זאת, עליכם לזכור שהגודל והרזולוציה של מסך הטלוויזיה מחייבים ישיבה מרוחקת יותר מהמסך, כך שתכונה זו לא תמיד מקיימת את ההבטחות במציאות, מכיוון שמשחקים רבים מחייבים ישיבה קרובה יותר למסך. כמובן שבמשחקי פעולה שלא מחייבים קריאת טקסטים (כמו במשחקי הטלוויזיה למיניהם), תכונה זו יכולה להיות אטרקציה לא קטנה.

חיסרון רציני במאיץ הזה נעוץ בכך שיש לו רק 4Mb זיכרון, וכאן עלולה להתעורר בעיה כי היום יש המון משחקים שמנצלים יותר ויותר זיכרון על גבי המאיץ.

לסיכום, אם יש לכם מערכת חזקה ואתם לא רוצים לבזבז יותר מדיי כסף, כרטיס זה יישפר את ביצועי המשחקים שלכם במחיר זול למדיי.

ביצועים - מערכת אטית: 13, מערכת מהירה: 15, מחיר: זול מאוד.



PURE 3D של CANOPUS

המאיץ של חברת CANOPUS משתמש בשבב מהדור הקודם של VOODOO (יצאה גרסה חדשה שעובדת עם VOODOO 2, אך טרם הספקנו לבדוק אותה), ומגיע עם 6Mb זיכרון בלבד. מחיר ה-PURE 3D הוא נמוך למדיי, הביצועים שלו מצוינים בעיקר במערכת האטית יותר, ובמערכות מהירות הביצועים ממוצעים ויש כרטיסים עדיפים וזולים יותר (כמו ה-STB VELOCITY 128). החסרונות של המאיץ הוא היעדר התמיכה ב-AGP וחוסר היכולת להאיץ בדו ממד.

לסיכום, אם יש לכם מערכת אטית יותר ואתם מתכוונים להישאר איתה עוד קצת, מאיץ זה מומלץ בחום מכיוון שהוא יישפר את ביצועי המחשב שלכם לאין ערוך תמורת מעט כסף. שימו לב שיצאה גרסת VOODOO 2 של המאיץ, כך שגם אם יש לכם מערכת מהירה כדאי לכם לבדוק את חברת CANOPUS.

ביצועים - מערכת אטית: 17, מערכת מהירה: 14, מחיר: זול למדיי.

מאת: בן כספי

G-CON45

NAMCO, ענקית משחקי הווידאו היפנית חשפה בשנת 96' את ה־G־CON45, מכונת ירי משוכללת שנועדה לספק את שיגעון ה־PLAYSTATION ביפן.

לאחרונה, זכו משחקים התומכים ב־G־CON לפריחה מחודשת, מה שחייב את המדור לקחת אחריות ולבחון את שני מוצרי הדגל של NAMCO שמיועדים לנשק הזה. עוד יצוין כי ה־G־CON הוא בעל טווח ירי מרשים ביותר, בעל פיקסליזציה מושלמת בכל הנוגע לכיוון וירי, ועובד על מנגנון של קליטת אותות הנסרקים לתוכו ומתוכו (באמצעות פלאג מיוחד) היישר למכשיר ה־PLAYSTATION.

האקדח מותאם הן לשמאליים והן לימניים והוא נוח מאוד לשימוש. עם זאת, אין בארץ מספיק משחקים עבורו, והוא עדיין רחוק מלמצות את הפוטנציאל הטמון בו באפשרויות של ריבוי משתתפים וכו'.

POINT BLANK

בניגוד ל־TIME CRISIS כאן יש אפשרות לשני משתתפים, אלא שאין כאן יותר מדיי דברים אחרים.

NAMCO הביאו לנו את BLANK POINT, משחק המותאם ל־G־CON45, אך מיועד לכל המשפחה ולכן פחות אלים ממה שראינו בעבר. מדובר בחבילה גדולה של כל משחקי הירי האפשריים שניתן להעלות על הדעת - אותם משחקי יריות שמאפיינים דוכנים בלונה פארק, כמו: ציד ברווזים, ירי בצלחות וכו'.

הרעיון נהדר ואין ספק שהוא נתן PUSH גדול לתומכי ה-G-CON45, אך הבעיה היא שהוא יותר מדיי קרנבלי ויותר מדיי דו ממדי. למעשה, הוא נראה כמו גרסת קאם-בק של מכונות טלוויזיה נוסח פיליפס ואטארי, והוא רחוק מלרגש אותנו באקלים הגרפי הנוכחי של עולם המשחקים.

עם זאת, יתרונו המרכזי הוא שיש כאן אינספור משחקים שבאמת הופכים אותך לצלף טוב יותר. במקרה של POINT BLANK אי אפשר לירות סתם כך על כל דבר ויש כאן חוקים שמגבילים ירי בדמויות מסוימות, חפצים וצבעים מסוימים, כך שלא מדובר במשהו חסר תוכן לחלוטין. אלא שלא הייתי ממליץ לאף אחד מכם לעשות את הטעות שאני עשיתי ולשחק ב-TIME CRISIS לפני POINT BLANK.

TIME CRISIS + G-CON45

נגד השעון

בעיני, TIME CRISIS מהווה את אחת הדוגמאות הטובות ביותר לסיבה שקיימים משחקי אקשן. הוא מרגש מאוד, מהיר, קצבי ולוקח אותנו להרפתקת פעולה שמושתתת על זריזות תגובה ודיוק של צלפים.

ריצ'ארד מילר הוא סוכן חשאי שיוצא להציל את ביתו החטופה של הנשיא. כדי לעשות זאת הוא חמוש בתת-מקלע (משהו כמו עוזון) ובכמות בלתי נדלית של מחסניות, הדורשות ממנו לחסל את כל מי שעומד בדרכו. וכשאנו משתמשים במילה חיסול אנו מתכוונים לזה - המשתמשים פשוט חייבים לירות ולירות כדי להרוג, עד כדי כך שלאחר זמן מה היד שמחזיקה את ה-G-CON45 כבר מתחילה לכאוב.

למעשה, אנו נעים בסביבה תלת ממדית ונקודת המבט שלנו היא ממבט ראשון (1st PERSON). בכל אחד מהשלבים המחולקים לאזורים שונים אנו נעים מנקודת ירי אחת לשנייה, כשבפועל אנו לא שולטים בתנועה אלא רק בירי. לכאורה, נראה כאילו מדובר באיזה מחדל נוראי של NAMCO, אך חשוב להדגיש שהדבר הזה לא מורגש כלל וכל שעלינו לעשות זה פשוט להתקדם מנקודה לנקודה, שהרי מילת המפתח במשחק היא זמן.

אכן כך, כל אחת משתי האפשרויות המרכזיות של המשחק מציבה אותנו במלחמה כנגד האויב וכנגד הזמן - הן אפשרות ה-SPECIAL שלוקחת אותנו לנבכיה של פרשיית שחיתות ובגידה בממשל והן באפשרות המירוץ נגד הזמן המוכר כל כך מאולמות משחקי הווידאו.

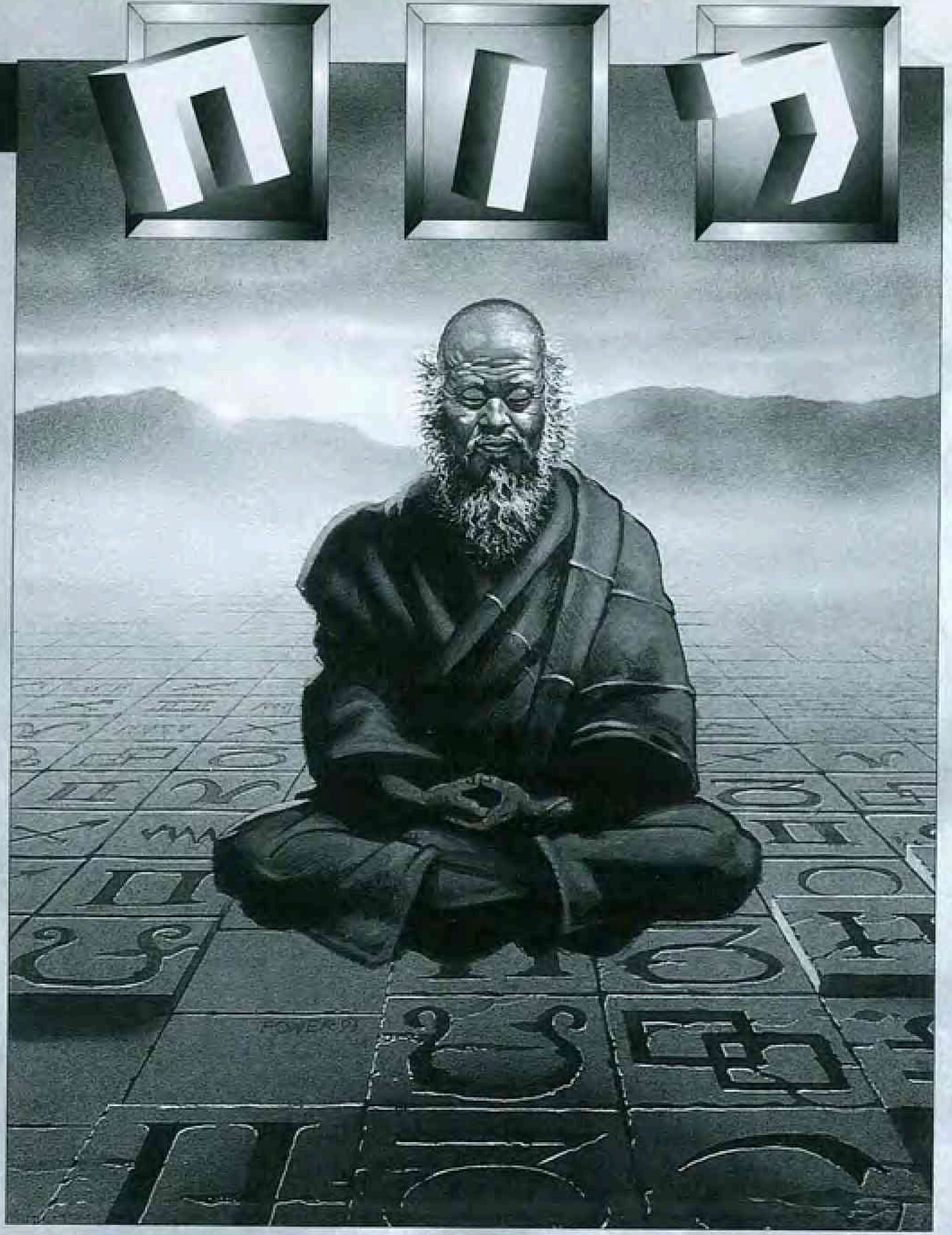
כל אחת מהאפשרויות מחולקת לרמות קושי שונות וכל רמת קושי לוקחת אותנו לסביבה ויזואלית שונה משראינו קודם לכן, כך שלא חסר כאן גיוון או רמות קושי גבוהות יותר שפשוט ידביקו אותנו למסך הטלוויזיה במשך שבועות במשך שבועות ארוכים. בסך הכל יש כאן חמישה מסלולי בחירה שיובילו אותנו דרך 8 שלבים לכל מסלול.

מה שהופך את TIME CRISIS לחוויה גדולה באמת נעוץ בשני מרכיבים שאינם מופיעים בהמלצות של חוברת ההוראות. המרכיב הראשון הוא טלוויזיית BIG SCREEN (החל מ-28"), כאשר לי, באופן אישי, יצא לשחק את TIME CRISIS על מסך של 48" וזה היה פשוט מדהים, היות והדמויות והביצורים מופיעים בגודל כמעט טבעי וכל מילה נוספת פשוט מיותרת. המרכיב השני הוא ה-G-CON45 שפשוט מכניס אותנו לחוויה אחרת בזמן שמשחקים בעמידה ומתמקמים בתנוחות הנכונות ובזוויות הראייה שדורש מאיתנו הירי (זהירות על הספות...).

מבחינה גרפית הייתי אומר שהמידע מואץ היטב אם כי פה ושם ניתן היה לצפות לתגובות מהירות יותר מצד האויב (כמו נפילות בזמן והסתערויות רבות יותר), ומבחינת הסאונד יש כאן עבודה באמת נהדרת - כל ירייה נשמעת כמו ירייה והצליל שיופק ממנה תלוי באובייקט הנפגע (פח יישמע כמו פח, עץ כמו עץ וכו').

כעת, פחות או יותר לאחר שגמרנו את ההלל על המשחק, נדמה לי שכדאי להזכיר את המכשלה הגדולה כאן וזו נעוצה בעובדה שהמשחק מיועד אך ורק למשתמש אחד וחבל. אחרי הכל, לעבור חוויה כזו עם אפשרות של ריבוי משתתפים יכולה להיות התנסות בלתי רגילה ומבחינתנו זהו הפספוס המרכזי של NAMCO.

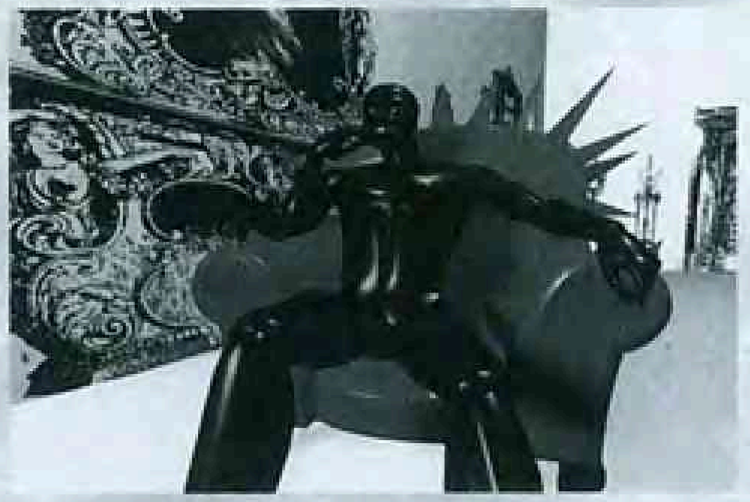
אז כמו שהבנתם אנו ממליצים בחום רב לנסות את העניין, להיזהר על הרהיטים בסלון, לתת ליד מנוחה כל כמה דקות ולקוות ש-NAMCO יביאו פיתוח ליותר ממשתמש אחד.



למכירה

למכירה

- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: STARCRAFT, ODDWORLD, MUMMY ועוד. אופיר, 07-6739743.
- ✔ למכירה מחשב 486 DX4, מסך "14, רמקולים 30W, מקלדת 101 מקשים, מארז מיני, כונן תקליטורים (CD-ROM) X 20, כונן קשיח 1Gb, Windows 95, DOS + מתנה 2 תקליטורים עם משחקים. ליאור, 06-6970362.
- ✔ למכירה כרטיס DIAMOND MONSTER 3D PCI 4Mb במחיר מוזל של 350 ש"ח. חן, 03-6490647, מהשעה 16:00.
- ✔ למכירה צ'יטים ופתרונות לכל המשחקים + שלבים למשחקי אסטרטגיה כמו: TOTAL ANNIHILATION, RED ALERT, STARCRAFT ועוד. עמית, 08-8584469.
- ✔ למכירה סופר-נינטנדו אמריקני (היחיד עם מסך מלא) חדש + מתאם לכל הטלוויזיות + משחקים, במחיר 450 ש"ח או בעד מגה CD או סאטורן או כל אפשרות אחרת. אשר, 03-7522591.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: GUILTY, DISCWORLD, MYST, LARRY 7, BATTLE BEAST, REBEL ASSAULT, ASSAULT 2, PRISONER OF ICE, THE BEAST WHITHIN - GABRIEL KNIGHT 2, בנוסף למכירה פתרונות, קודים וצ'יטים למשחקים חדשים. יניב, 08-9420591.
- ✔ למכירה/החלפה FIFA 98 במחיר 65 ש"ח או תמורת משחק אחר. אילן, 03-9040172, לא בשבת.
- ✔ למכירה משחקים ל-SEGA CD במחיר 70 ש"ח כל אחד: POWER MONGER, RANGERS POWER, DOUBLE SWITCH, STAR WARS CHESS, IRON HELIX, MANSION OF HIDDEN SOULS, SEWER SHARK, SONIC CD, WILLY BEAMISH, כל המשחקים עובדים בתקן NTSC. עידו, 03-6991293, בשעות הערב או בסופי שבוע (אפשר להשאיר הודעה).
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: FULL THROTTLE, כדורגל PUMA, הבימאי הצעיר, TIME COMMANDO, SIMON 1, ARMADA, NAVY STRIKER, 5 FULL GAMES, תוכנת גלישה, הכרת המחשב, טוש-טוש, במחיר 10 ש" כל אחד. בנוסף STARCRAFT, DIABLO, WORLD CUP 98 במחיר 30 ש"ח כל משחק ו-TIME COMMANDO ב-20 ש"ח. מי שירכוש 2 משחקים יקבל תקליטור אינטרנט זהב. רועי, 09-9542950.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: STARCRAFT, WORLD CUP 98, FIFA 98, NBA 98, VIRTUAL FIGHTER 2, WORMS 2, MK4 (NEW!), GTA, MYTH, UNREAL, NFS(SE) (NUCLEARWINTER), DUKE, TOTAL ANNIHILATION, 3DFX: FORCE, TEST DRIVE 4, ULTIMATE RACING, PBOAT, SPACOPS, BATTEL ZONE. לחובבי MP3 ניתן להזמין כל שיר שקיים, במחירים זולים. פליקס, 08-8651839 או אייל, 08-8541761 או 051-974313.
- ✔ למכירה משחקים למגה-דרייב: CONTRA, סוניק 2, 3 ו-4, פארק-היורה, פוקהונטס, ספיידרמן, RAGE ו-NBA 97, כל משחק במחיר 80 ש"ח. בנוסף, ג'ויסטיק 6 כפתורים במחיר 70 ש"ח. רועי, 03-9314725.
- ✔ למכירה FOOTBALL 98 ומשחקי המשך ל-RED ALERT. הצעת המחיר הגבוהה ביותר - היא שתתקבל. כמו כן, למכירה קודים וצ'יטים לכל המשחקים. עמית, 03-5718337.
- ✔ למכירה מחשב מדגם 486 DX4-100, 8Mb זיכרון, כונן 1.44, מסך "14, כונן CD-ROM X 18 + שלט, כרטיס קול CREATIVE 16, כונן קשיח 55C Mb, מערכת הפעלה Windows 95. גל, 04-9887779.
- ✔ למכירה או החלפה FIFA 98 במצב מצוין במחיר 65 ש"ח. אילן, 03-9040172, לא בשבת.
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: WHO SHOT JOHNY ROCK במחיר 30 ש"ח, SPACE JAM ב-35 ש"ח, GRANDTHET AUTO, GENDER WAR, WARHAMMER במחיר 40 ש"ח כל אחד, RAYMAN, WARCRAFT 2 במחיר 50 ש"ח, GETTYSBURG ב-60 ש"ח, RED ALERT, FIFA 98, WAR WIND 2 ב-70 ש"ח, STARCRAFT ב-80 ש"ח, FIFA 95 ב-20 ש"ח, TEST DRIVE 4, VIRTUAL SPRINGFIELD ב-90 ש"ח, WORLD FOOTBALL 98, TOMB RIDER 2 ב-100 ש"ח, AGE OF EMPIRES ב-130 ש"ח. בקניית שני משחקים השלישי בחצי מחיר, בנוסף קודים ל-AGE OF EMPIRES במחיר 0.5 ש"ח לקוד. ירון, 03-9583511, לא בין 14:00-16:00.
- ✔ למכירה אוסף של תוכנות ומשחקים חדשים במחיר 50 ש"ח, יש אפשרות למשלוח בתוספת 20 ש"ח. גבי, 053-970353.
- ✔ למכירה מחשב PENTIUM 100 586 עם 32Mb זיכרון, כונן קשיח 1282Mb + הכוננים 1.2Mb, 1.44Mb ו-CD-ROM X 10, כרטיס קול SOUND BLASTER, מסך, מקלדת של Windows, עכבר של MICROSOFT, רמקולים, תוכנות: VIRUSAFE, DOS, Windows 95. הקונה יקבל בנוסף את המשחקים: אי הקופים 1+2, שרלוק הולמס, טריוויה, POPPLE, KYRANDIA 2, LOST IN TIME, VOLFIED, SUPAPLEX, DESKTOYS 1+2, DUKE 3D ו-GRANDTHEF AUTO. דורון, 08-8540268.



- ✔ למכירה משחקים ל-PC: WORLD CUP 98 ו-STARSHIP TITANIC. מיכאל, 08-9797071.
- ✔ למכירה: THE CURSE OF MONKEY ISLAND, MASS DESTRUCTION, CATZ 2, DOGZ 2, ODDBALLZ. מחיר כל משחק 80-70 ש"ח. עמית, 09-9551672, או RIVAMOSH@INTER.NET.IL, עד השעה 22:00.
- ✔ למכירה/החלפה TOTAL MANIA. ארז, 03-9625172 או 052-491504.
- ✔ למכירה F-15 ל-PC ו-DEATHTRAP DUNGEON ל-PLAYSTATION באריזה מקורית ובמחירים נוחים. גל, 08-9797083.
- ✔ למכירה TUROK 2, MORTAL KOMBAT 4, JIM 3D, KKND 2, TOMB RAIDER 3, TEST DRIVE, X-FILES 2 ועוד. אלעד, 03-6311534, בשעות הערב.
- ✔ למכירה/החלפה משחקים מקוריים במחירים נמוכים: לארי 7, מגדלור, RED ALERT, POLICE QUEST SWAT, PYST, KING'S QUEST 5 ו-7 ו-NOMAD. בקניית משחק השני יינתן במתנה. 09-7669499.
- ✔ למכירה משחק טלוויזיה מגסון הכולל: שני שלטים עם 6 לחצנים, רובה, קלטת עם 8 משחקים של סופר-מריו ועוד - הכל במחיר של 170 ש"ח. אהוד, 09-8829983.
- ✔ למכירה כרטיסי זיכרון 16, 8, 4, 32, CD-ROM BTC X32+X24 וגם 32 CREATIVE עם שלט, הגה עם 4 כפתורים + גיר שני הילוכים + שתי דוושות ב-450 אפשרות טרייד-אין. אמין, 06-6381588. רק בין 22:00-16:30.
- ✔ למכירה המשחקים: MOTOR HEAD, MOTO RACER 2, TWISTED METAL 2, NEED FOR SPEED 2, MONSTER TRACK 2, FIGHTING FORCE, WINTER RACE 3D, HOLY CASINO 98, FORSAKEN, KKND 2, MOTO CROOSMADNES, STREET FIGHTER ZERO 2 TURBO, ACE VENTORA, LAST BRONKX ו-MP3 SONGS. מאור, 03-9455129.
- ✔ למכירה RETURN FIRE, RETURN FIRE - MAPS O'DEATH ל-3DO במחיר 90 ש"ח כל אחד. עידו, 03-6991293, בשעות הערב.

מעוניינים

- ✔ מעוניין לקנות קווסטים ישנים כמו: עולם הדיסק, וודרף, אבודים בזמן, עולם הדיסק 2 ו-MIGHT AND MAGIC 1-5. עמית, 08-8584469.
- ✔ מעוניין במשחקים MYST 2, אי-הקופים 3 ווירטואל ספרינגפילד. בתמורה אתן תשלום או משחקים אחרים. גיא, 03-9697381.
- ✔ מעוניין למכור צ'יטים וטיפים במחיר זול לכל המשחקים. איתי, 02-6766031.
- ✔ מעוניין לקנות מדפסת HP-690 במצב טוב ומחיר זול. דוד, 08-9432487.
- ✔ מעוניין להכין אתרים במחיר 10-2 ש"ח, אתר 3 ו-5 בחינם, האתר באיכות גבוהה ויינתן אתר דמו במתנה לכל מי שיצלצל. רועי, 04-9918414.
- ✔ מעוניין להתכתב עם בנים שאוהבים משחקי מחשב וספרי צמרמורת. מתן, 04-8451444, בשעות 19:00-16:00 לא בשבת.
- ✔ מעוניין לקנות משחקים ל-SONY PLAYSTATION. נועם, 06-6415531.
- ✔ מעוניין לקנות צורב עד 650 ש"ח. חיים, 03-5032870.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחק DARK COLONY. אייל, 04-8718093.
- ✔ מעוניין להחליף את המשחקים: DUNE 2000, STARCRAFT, LBA 2, AGE OF EMPIRES, ARMY MEN, TUROK, SWIV 3D, JEDI KNIGHT, ECSTATICA 2, F22 ו-TOMB RAIDER 2. נמרוד, 06-6415125.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחק לארי 7 במחיר של עד 60 ש"ח. דני, 03-9315526.
- ✔ מעוניין במשחקים ALONE IN THE DARK 2 או BUD TACKER בתמורה אתן את המשחקים: RAYMAN או GOLDPAGOS. תומר, 06-6290603.
- ✔ מעוניין לקנות קווסטים ישנים ואת המשחקים עולם הדיסק 2, MAGIC 1-5 MAGIC MIGHT AND. עמית, 08-8584469.
- ✔ מעוניין להחליף משחקים בסגנונות אסטרטגיה, סימולטורים, ספורט ופעולה. בתמורה אתן את המשחקים: DUNE 2000, STARCRAFT, TUROK, LBA2, ECSTATICA 2, ARMY MEN, EXTREME ASSAULET, JEDI KNIGHT, F-22, שומרי-מסך, צ'יטים, THEAMS ועוד. נמרוד, 06-6415125 או 06-6415558.

הצילו

- ✔ הצילו!!! תקוע במשחק סיימון 2, בתמורה מוכן לעזור ב-RAYMEN, TOMB RAIDER, RED ALERT, סיימון 1, הפנתר הוורוד - משימה בינלאומית, קודים ל-STAR CRAFT וגברים בשחור. לירן, 09-7651463.
- ✔ הצילו!!! תקועה במשחק שוליית המכשף - כיצד מעירים את הענק ולאן אמורים ללכת? בתמורה אתן קודים למסדרונות 7, קין 1, 2, 6, 7, DOOM ו-GOLDAN X. אסנת, 04-8385725.
- ✔ הצילו!!! תקוע במשחק "הקללה של אי-הקופים", מוכן לתת תמורה. איתן, 03-5568206.
- ✔ הצילו!!! זקוק לעזרה במשחק WILD ARMS ל-SONY PLAYSTATION. עידו, 03-6991293, בשעות הערב.

משחקי תפקידים

- ✔ בנים/ות שה"מים בעלי דמיון ותושייה בגילים 17-15 המעוניינים לערוך ולהשתתף בהרפתקאות D&D וסייבר-פאנק. טל, 06-6207829.
- ✔ שני שחקני AD&D מנוסים מחפשים שחקנים נוספים בגילים 14-12 מאזור ירושלים. אסף, 02-5663104 או מקסים, 02-6433788.

מאת: מיכאל לוגסי

◎

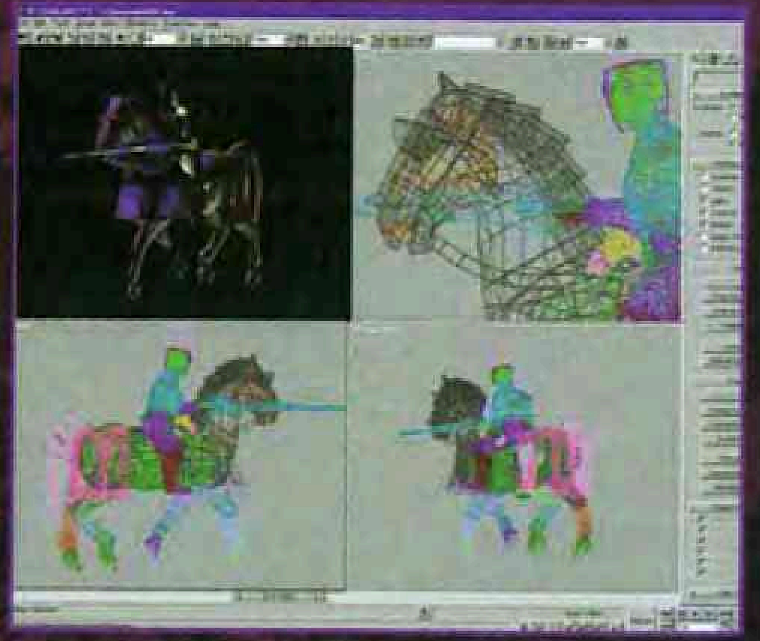
AGE OF EMPIRES 2
התחילו טוב, המשיכו מצוין!

מפיץ: MICROSOFT

מי היה מאמין שחברת מיקרוסופט ומחלקת המשחקים שלה תיכנס חזק ומהר כל כך לשוק בעקבות כותר אסטרטגיה אחד?

בזמנו, תוך כדי עבודה משותפת עם חברת ENSEMBLE STUDIOS נולד AGE OF EMPIRES שנתן דחיפה עצומה לשתי החברות. דחיפה, שבנוסף לביקורות מעולות ומיליוני שחקנים ברחבי העולם, הביאה ליצירת פרק שני.

מיקרוסופט יודעת שלא מחליפים סוס מנצח, רק משפרים, ולכן התחילה לעבור על כל הנושאים שהיו בעייתיים או חסרים בפרק המקורי - הכל כדי ליצור את המשחק המושלם, החיקוי המדויק לסדרות מעולות כמו WARCRAFT ו-COMMAND AND CONQUER.



וכך, הודות לעשרות מתכנתים ומעצבים שנוספו לצוות התכנון המקורי, הופך AGE OF EMPIRES 2 לטוב מקודמו. יש כאן קמפיינים היסטוריים אמיתיים, קנה מידה רחב יותר, הבדל גדול בין שבטים ותרבויות, אפשרויות קרב מגוונות וחדשות, AI (ALIEN INTELLIGENCE) טוב ומרתק יותר, עיצוב יחידות ודמויות מדויק יותר, אופציות משחק נפלאות ועוד ועוד!

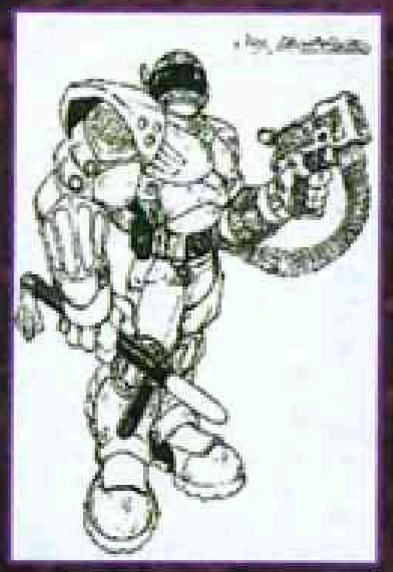
כמו כן, מלווים את הכותר סרטי וידאו המשולבים בכל ניצחון, הפסד או תדרוך לפני יציאה למשימה, ויחד עם שיפור בסאונד ועשרות רצועות מוסיקה איכותיות, צפוי לנו עוד פרק בסדרה שרק משתבחת עם הזמן.

◎

ANACHRONOX
וואו!

מפיץ: TOM HALL'S STUDIOS

ממוחו הקודח, הדמיוני והיצירתי של מעצב המשחקים הגדול, טום הול, ANACHRONOX הוא הכותר הראשון שעתיד לפתוח בסדרה חדשה ROLE-PLAYING GAMES, תוך יישום מנגנון ומנוע QUAKE בדרכים שלא נראו מעולם.



במקרה זה, השחקן מקבל שליטה על הדמויות התלת ממדיות עם מבט מזווית שלושת-רבעי אלכסונית בסביבת 360 מעלות מלאה. וכך, בעזרת חצי המקלדת או כיווני ידית המשחק, מתבצעות פעולות באנימציה חלקה ומדויקת החל בהליכה, קפיצה וריצה ועד לבעיטה, ירייה וקרב פנים אל פנים.

הרבה יותר טוב מ-QUAKE או מכל משחק אחר בסגנון DOOM שאי פעם השתעממתם ממנו! המשחק צפוי להגיע בעוד כחודשיים לחנויות.

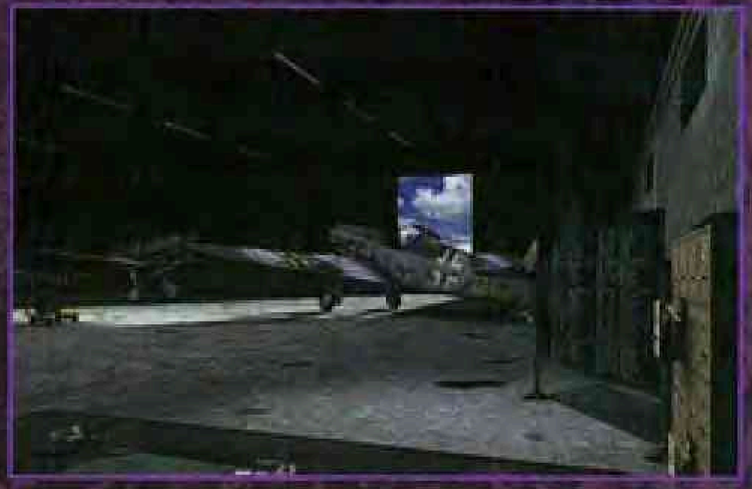
◎

EUROPEAN AIR WAR
לרציניים יותר

מפיץ: MICROPROSE

סוף סוף פרק המשך לכותר הסימולציה המצוין "1942: PACIFIC AIR WAR" משנת 1994.

הכותר הראשון שעסק במלואו במלחמת העולם השנייה ושילב קמפיינים היסטוריים מדויקים, חוזר לאחר שעבר שיפורים קוסמטיים רציניים של הגרפיקה, הקלטה מחודשת של קטעי וידאו ואפקטים קוליים ושיפוץ כללי במנשק ובצי המטוסים.



למען האמת, EUROPEAN AIR WAR היה אמור לצאת כבר ב-1995 עם תמיכה ב-SVGA ומספר מאורעות היסטוריים. 3 שנים מאוחר יותר, לאחר כמה התחלות בעייתיות והחלפה של עשרות צוותי הפקה, EUROPEAN AIR WAR קרוב מאוד להמראה ולמרות התקלות, נראה כי הוא ימוקם הרבה מעל לשאר מוצרי מלחמת העולם השנייה.

הפעם תעניק MICROPROSE יד חופשית לשחקן בבחירת המטוס למשימה ואם ירצה, גם בעיצוב המשימה ופני ההיסטוריה, כך שיחד עם אופציות משחק מגוונות ואפשרות לוויסות רמות הקושי, הטייס מקבל שליטה מלאה בכותר ויכול ליהנות ממנו, לאורך כל הדרך.

◎

BANJO AND KAZOOIE
קטעים

מפיץ: RARE ENTERTAINMENT

משחקי פלטפורמה מהירים וטובים, כמו שיש בקונסולי הטלוויזיה פשוט חסרים על המחשב האישי.

עד היום הסיבה לכך הייתה ברורה - פשוט לא ניתן להעביר כל כך הרבה פיקסלים בשנייה ולהאיץ גופים תלת ממדיים לאורכו ולרוחבו של המסך מבלי לוותר על איכות הגרפיקה והצליל. אך היום, בעידן שבבי 3DFX, VOODOO ו-VOODOO 2 הדבר אפשרי, וניתן להגיע לתוצאות גבוהות יותר מ-NINTENDO 64, מערכות סגה החדשות ועמדות ה-SONY PLAYSTSTION.

צריך רק יוזמה, מעט שכל וכמובן דמות צרחנית וקופצנית. ב-BANJO AND KAZOOIE יש שתי דמויות, אחת יותר קופצנית מהשנייה, ולשחקן ניתנת האפשרות לבחור באחד הגיבורים ולצאת למסע צבעוני ומרתק בין זמנים ועולמות, תוך שימוש בסולמות וחבלים ואסיפת פסילות ופירות יער מתקתקים.

מדובר בכותר מעולה לימי הקיץ החמים, בהם מחפשים משחקים קלילים להעביר את הזמן.

◎

CEASER III
לא שפויים

מפיץ: SIERRA

החבר'ה בחברת SIERRA לא יודעים מתי לוותר ולדעתי לא הבינו ששחרור פרק אחד אחרי השני לא יעשה לפתע סדרה כושלת למוצלחת. אך SIERRA, מסיבה מוזרה, מחליטה להוציא כותר שלישי בטרילוגיית CEASER הגרועה, שוב - ללא כל שינוי או שיפור של חלקים חסרים ובעייתיים.

למי שלא מכיר, מדובר בכותר אסטרטגיה של בנייה וניהול אימפריה קיסרית בימי הביניים. העמדה של מבנים רעועים כמו אמפיתיאטרון וארמונות עקומים, חיבור גשרים רועדים וצפייה בתחרויות משעממות של דו-קרב ומירוצי מרכבות, יוצרים אווירה היסטורית שלא מצליחה לרגש.

◎

DIDDY KONG RACING
שיעור נהיגה

מפיץ: INTERPLAY

חברת IN TERPLAY מביאה לנו את DIDDY KONG RACING בהוצאה בו-זמנית למגוון פלטפורמות משחק (קונסולות, PC ואפילו MAC). זהו מעין MARIO KARTS משופר, מעניין ומהיר הרבה יותר.

הפעם ניתן לבחור בלא פחות מ-7

דמויות שונות, כל אחת עם כלי רכב ותכונות משלה ב-3 קטגוריות עיקריות: מהירות, פניות וכוח. ב-DIDDY KONG RACING אופציות המשחק מגוונות, וכוללות אפשרות לחלוקת המסך ל-4 עבור כל משתתף, ויסות רמות הקושי, כמות החפצים והמכשולים לאורך המסלול ועוד ועוד.

המשחק צפוי להגיע לחנויות בזמן שתקראו מדור זה.

◎

FALLOUT 2
נפלתם חזק

מפיץ: INTERPLAY

כמה כבר אפשר לספר ולחדש במלחמה גרעינית בין רובוטים מפח ואנדרואידים מאלומיניום? כמה כבר אפשר לשחק באותם כותרי BATTLE-TECH מסובבים ומורכבים תוך כדי שימוש בעשרות מסכי נתונים וסטטיסטיקות על לחצי אוויר ומספרים לא מועילים?

בפרק השני של FALLOUT, INTERPLAY נפלה - היא נכשלה ולא הצליחה לרגש ולספק כותר פעולה ראוי לשמו. הגרפיקה אמנם מצוינת והאפקטים הקוליים בדיוק במקום, אך המשחקיות פושרת ובינונית וכלל לא מתאימה לזמננו, ומאוד לא מתאימה ל-INTERPLAY.

תודה קטנה

המדור מודה למוניק אופינקרו המדהימה מבאג-סטור בת ים, על כך שסייעה רבות בהכנת הכתבה.

מ ב צ ע ! ! !
MICROSOFT®
SideWinder™
game pad
:קר המשחק האולטימטיבי
של מיקרוסופט, מעוצב במיוחד
'משחקי מחשב.
ותר כפתורים, יותר אפשרויות
יותר שליטה.
ומשחק להיט
לבחירתך
במחיר מדהים!*
259 ש"ח בלבד.
משחק הלחימה הטוב ביותר מסוגו
המשלב טכניקה תלת מימד ייחודית.
אסור להחמיץ!
משחק הקרבות שחיכיתם לו!
עם זירות, דמויות חדשות ונשקים
שטרם נראו על מסך המחשב.
משחק קרבות אוויריים מרובה
משתתפים. תומך בטכנולוגיית
✸✦✤✓. עשרות שעות של הנאה.
טלפון להזמנות בכרטיסי אשראי
1-800 220-840
שיחת חינם
Microsoft® Fun
עולם המשחקים והפנאי של מיקרוסופט
BUG STORE
שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע"מ